电子游戏软件

杂志创刊五周年纪念 收藏纪念版2

由初始的点唱机到游戏机，
发展到股票上市，制作掀起
热潮的3D体感大型游戏软硬件，
世嘉创造一个又一个奇迹。
从郊外型的娱乐广场，
进军到电子游戏业，世嘉总是
第一个推出新一代游戏机。
世嘉引领风骚的成功秘密。



世嘉大战略

献给所有热爱和支持《电子游戏软件》的朋友们!

1999年7月

SEGA大战略

编著/电子游戏软件杂志社

第四章　SEGA 的大跃进

第五章　创造无限可能的明天

第一章 SEGA快速成长的秘密

创造二千亿日币业绩

创造二千亿日币业绩

在企业界一片业绩低迷声中，唯独电玩业者 SEGA 公司一枝独秀，创下连续三年成长 40% 的佳绩。

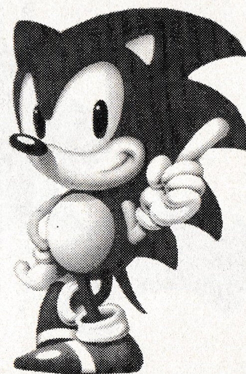
该公司的股票价格，更于平成三年十一月时一路狂飙至一万五千日元，改写日本股市记录。此时，SEGA 的死对头 · 任天堂的股票价格则为一万四千日元。

平成四年三月间，SEGA 的销售总额为二千一百三十三亿日元，经常利润是三百三十四亿日元。

销售总额不及任天堂的一半，股票价格却节节上扬。虽然为了偿还股东利润，股价分割后必须以七折无偿交付，加上美方的判决结果，只得将高高在上的股价宝座拱手让人。尽管在平成四年四月三十日时，SEGA 的股票价格降为九千三百九十日元。该公司仍仅次于任天堂，维持第二高之股票价位。

到底是什么使 SEGA 股票价格大举攀升?其快速成长的秘密为何?

座落于东京都大田区羽田总公司八楼的总经理办公室，办公室主人，中山隼雄总经理(为求简便，以下称中山社长)说道：



↑「SEGA」一词是由「SERVICE」和「GAMES」的头两个字母拼写而成的。其吉祥物音速小子——索尼克象征着娱乐、健康，以及旺盛的生命力。

"现在，大家都在说不景气。不过今天的不景气和以往所谓的不景气不尽相同，其实应该说是消费者心理性的消费冷感。如果其它业者也能像本公司一样，不断推出高娱乐高价值的产品，顾客哪有不上门的道理。消费者的眼睛是雪亮的，口袋里的钱可是花在刀口上的，如果业者本身换汤不换药，尽推出些老掉牙的商品，如何期待顾客"食指大动"呢?再怎么不景气，只要是好东西，消费大众仍然会趋之若骛。对本公司而言，没有所谓的不景气，只要是好东西不可能象前阵子泡沫经济时期一样，推出乏善可陈的产品，如此作为的话，无异自拆招牌。"

当提及该社业绩时，中山社长如此道来：

"SEGA 股票上市是在昭和六十一年十一月，当时本公司的营业额为三百九十五亿一千二百万日元。昭和六十三年四月于东京证券交易所的第二部上市，直到平成三年，七年之间，业绩突飞猛进，大幅成长。平成四年的三月间，大部分业者的营业额不见起色。平成五年的三月间，其它业者的表现更是了无生机。而 SEGA 公司却预估可于此间，突破 50% 的营业额利润。"

如此这般业界人人称羡的当红公司，社长头顶可是扛着"创造乃生机"的社训。

中山社长以自信满满的口吻说道：

"商界盛传达到一千亿日元的营业额，可说是每个公司的进级指标。虽然 SEGA 已经堂堂跃过这道关卡，然而本公司却胸怀远志，把目



↑SEGA 株式会社董事长入交昭一郎，出生于 1940 年 1 月 3 日，座右铭「创造即生命」。

标放在下一个步骤。对一般企业而言，从以短短一年时间摇身一变成为身价二千亿日元的企业，接下来的一年又升级为三千亿规模的企业。在景气黄蓝灯中，除了同为电玩业者的任天堂公司之外，其它业者只有望尘莫及的份。足见电玩业的前途不可限量。"

谈及与强敌任天堂交手过程中的激烈战况，中山社长侃侃而述：

"刚起步时之所以会输给任天堂的主因在于诉求相异，任天堂紧紧看住的是家用的电玩游戏的市场，而本公司则是以营业用为主体。由于营业性质走向不同，起初两家公司之间并无利益冲突。也就是说在那之前，家用电玩可说非本公司营业项目。因此便形成差距，而任天堂早已利用这段期间鲸吞整个家用电玩市场。于是世上又多了一个神话，任天堂神话。在日本，家庭用电玩可说已经等于家用 VIDEO—GAME。在日本造成万民震憾的任天堂 8 位元(bit)终于成为家用主机的代名词。"

平成四年三月的统计数字显示，SEGA 的 8 位元系统的游戏机只卖出七百八十万台。

其中日本、台湾、韩国及香港等亚洲商圈卖出一百五十万台，欧洲为三百五十万台，其它地区则为一百万台。

而同时期任天堂的销售数量竟达五千六百四十万台之多，国内一千七百三十九万台，国外三千九百零一万台。

双方并未鸣金休兵，中山社长继续描述战况。

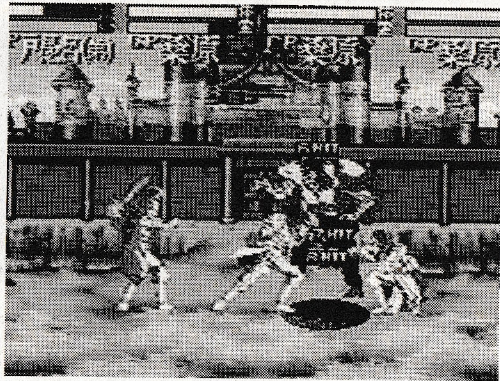


↑与早期的硬件相比，MD 无论在影像、色彩、声音等各方面均有了明显的提升，其 16 位的 CPU、三重音源以及双重卷轴功能是最显著的特征。

“美国市场之所以会失利，第三部门（third party）占了相当大的因素。无论硬件开发得多完美，缺少好的软件搭配，一切免谈。身负开发软件重责大任的卫星公司即称作为第三部门（或称之为第三软件制作厂商）。当时愿意加入本社的软件开发公司，可以说得上是少得可怜。再加上坊间某家缺德的报纸竟然报导指称‘SEGA的软件研发策略一败涂地’的利空消息。愿意来的就是会来，不会来的终究还是不来，利字当头，任谁都会投靠对自己最有利的那一方。目前电玩市场只有两大势力在相抗衡，试以一千万台游戏机的总市场占有率来看，假设现有市场双方占在相抗衡，试以一千万台游戏机的总市场占有率来看，假设现有市场双方占有率各为五百万台，在五五分帐的势均力敌情况之下，软件开发公司若是仍采取厚此薄彼之姿态，在利润面来说，绝对得不偿失。若是市场占有比率为九百万台比一百万台的情势，这类公司当然不会为一棵树而放弃整片森林，二八分的局面下亦不可能为之。三七分的话，先看看再说。要是四六分，当然还是做两栖动物，两边谁都不得罪，何况有利可图也。8位元游戏机的战国时代，大抵可从此番情势演变看出其胜负端倪了。”

进军AMERICA大陆，仍旧是将与任天堂对决的战场，只不过是由日本移师美国罢了。

美国这个地方，能大量流通与销售的据点，为数不多，而这些据点大多代理销售任天堂的产品。



→94年发售的「幽游白书·魔强统一战」是连超任玩家都羡慕的游戏，其流畅的操纵性和多人混战时的爽快感令许多玩家至今难忘。

“尽管店头据点都明了货卖三家不吃亏的道理，只卖某家产品的话，对营业额并无助益。然而对一切讲究现实利益的生意人来说，早已不时兴这套道理，要卖而且只卖卖得好的，反正有没有竞争厂家无所谓。世态如此，亦无须多加置喙。”

SEGA并未因此就成了常败将军，虽然在8位元战役之中略逊一筹，可是在开关16位元疆土时，抢先任天堂一步，夺得先机，总算扳回一成。

平成六年，SEGA推出次世代的家用32位元CD—ROM游戏机，其高性能和众多软件厂商协力，再度使SEGA成为众所瞩目焦点。SEGA永远站在电玩的最新科技领域上。



→「光明力量」系列在MD上总共推出过两作（右图为「众神的遗产」的游戏画面）、虽然该系列在我国拥有极高的人望，但是玩家似乎对它的主创人员高桥兄弟并不熟悉。

第二章 SEGA台柱点将录

SEGA的救星·中山隼雄

SEGA的能源动力·群雄登场

1 SEGA的救星·中山隼雄

摸索来时路

SEGA的救星·中山隼雄，昭和七年五月二十一日生于东京江东区的龟户。

其父峰夫在龟户开业行医，祖父传九郎早先是在九州宫崎的都城开设眼科。

中山隼雄也同样承袭了父亲峰夫那份对新兴事业的野心。父亲峰夫大学毕业后，即于龟户开业。开着DATSUN(日本当时的小型车厂牌)到处跑，能在那个年代拥有自用车是很了不起的事。

峰夫希望独子隼雄能继承衣钵，而隼雄自幼时亦视之为理所当然。可惜事与愿违，隼雄却没有一双医生操刀的巧手，连劳作成绩都不太灵光。

昭和十六年十二月八日，太平洋战争爆发。当时隼雄九岁，日本全国上下进入备战状态。昭和二十年，美军轰炸机·B29开始对东京进行空袭。



↑99年5月，伴随SEGA裁员的另一条爆炸新闻是前任SEGA董事长中山隼雄正式脱离SEGA，前往一家与SEGA毫无关系的人材会社任职。虽然中山隼雄的领导曾令SS溃不成军，但是他对SEGA创业阶段所作出的贡献也是无人能及的。

中山全家不得不疏散至千叶县稻毛，从此开始过着有一餐没一餐的日子。

父亲因此有感而发，告诉隼雄：

“儿子啊，以后要投资炸鸡块工厂，这样子大家就能吃到好吃的东西了！”

空袭愈演愈烈，最后举家被迫迁往会津的监川。隼雄进入喜多方中等学校就读。

毕竟是穷乡僻壤，空袭警报一次也没响过。倒是粮食充足无虞。

昭和二十年八月十五日，就在隼雄国二时，战争结束。

日本战败，美军进驻日本这件事，隼雄作梦也想不到会对他日后的事业带来莫大影响。

隼雄在成长过程中，受到母亲影响更胜父亲。

母亲阿隆，大学毕业。在当时女性来说，可以说是奇女子。就读实践女子大学国文科时，结识父亲峰夫，相恋相知，结婚成家。

在二十五岁时，阿隆生隼雄。就这么一个宝贝儿子，疼惜若命。

然而家教之严，亦无人出其左右。常常手持长尺随侍在侧，一有不对的地方，马上毫不留情落下。虽然大学毕业只担任过短暂教职，可是教学方法令人佩服。

一直到小学五年级从外面请家庭教师来为止，阿隆同时身兼教职。



→「格斗4人组」是MD上最著名的清版动作游戏，除了爽快的操纵感外，隐藏角色的加入也是该作的卖点之一。

隼雄不仅是在求学态度，抑或做人处世方面，同样深受母亲影响。

隼雄小时候，母亲便不幸罹患肺病。当时医药不够发达，病菌一路蔓延到脚部，导致双脚弯曲困难。禀性坚韧，从不以为苦。

虽然因为双脚弯曲困难，无法拔草，阿隆仍伸直双脚坐在草席上，坚持一起拔草。勤勉耐劳，由此可知。

时刻不曾闲的阿隆，总是不停找差事来做，同时也不忘学习新鲜事物。国文科班出身的她，在生下隼雄后，还跑去学德语。

隼雄至今仍然在百思不解其中道理。

然而母亲好学不倦的态度，却从此深深烙印在隼雄的小小心灵。自从当上SEGA的总经理，中山便常以此提醒员工。

“各位同仁，工作的时候，一定要随时保持一颗上进的心，而且还要是发自内在潜意识的上进心。”

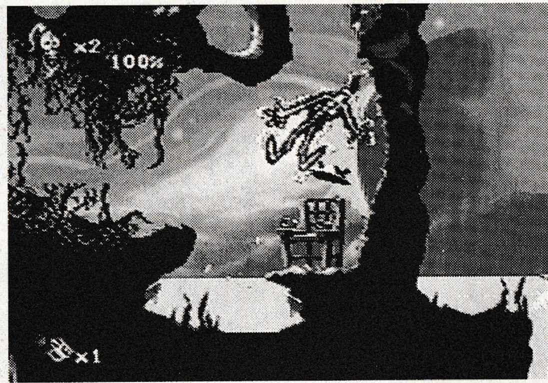
这不正是母亲阿隆自幼灌输给隼雄的基本人生观吗？

战争结束后，中山一家旋即回到东京。

中山考入丰多摩中学，该校每年考上一桥大学（日本最好之商科大学）的有八人、东京大学五人，早稻田、庆应大学人数亦多。

昭和二十五年四月，中山考上千叶大学文理学部。文理学部有一般课程与医科齿科升学两种课程。

讨厌看到血的中山，遑论解剖。高中解剖课时，光是解剖青蛙，就



→在MD上有许多美版动作游戏，「蚯蚓战士」就是其中非常出色的一款。幽默、轻松、爽快被巧妙地溶为一体。

已经浑身不舒服了。而且视打针为畏途之极，看也怕，打更怕。医科必修的物理化学科目，更是兴趣缺乏。

也曾想过如果一定非得当医生不可，作精神科医生好了。精神科不必动手术，也不会沾到血。只是在当时日本，精神科尚被视为冷门医学。

中山终于向父亲峰夫全盘托出藏在心中许久的决定。

那是被迫作决定选择要不要念医科齿科升学课程，千叶大学二年级时的秋天。

峰夫难掩胸中怒火。

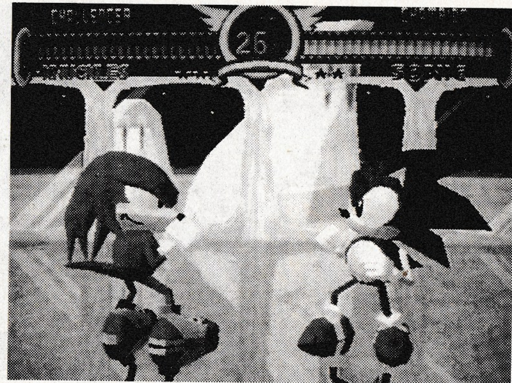
要是有个姊姊妹妹的话，还可招个女婿来继承家业。偏偏他又是独生子一个。

不管父亲怎样威胁利诱，中山坚持不当医生。

虽然父亲差点没说出逐出家门，还收留他在家中。可是事实上已经摆明分家了。

中山总算如释重负。

峰夫当时在大久保车站附近开业。战后不久，峰夫先是在银座租了大楼的一个房间执业，后来用赚来的钱在大久保买下将近一百坪土地。这份资产在当时价值约一亿日元，现在至少值三十亿至五十亿日元。如果真的继承家业，所有资产都是中山一个人的，但是他却瞧也不瞧一眼。



→以索尼克为主角的3D对战游戏同样很受欢迎。

就在中山决意远离杏林的昭和二十六年，稍后SEGA的前身，日本娱乐事业公司创立。该公司属外资企业，总经理为美籍人士，专营投币式点唱机维修事务。

中山开始思考眼前所发生的事情。

之前的人生一直为当医生而活，现在才开始想要为自己所爱而活，顿觉方向全失。只知道自己不愿意当大夫，却不晓得自己真正想要的是什么。分家了，唯一确定的是从今尔后得自力更生，养活自己。因此连完成大学学业的意愿也不高了。

中山决定在找出自己想做的事之前，继续留在千叶大学。

就在此时传来利多消息一桩，住在三田高级住宅“东急公寓”的中小企业关原社长的长男，要考学习院大学，无奈学力稍嫌不足，想找个家教。

第一天上工，中山便狮子大开口，未料关原社长一律所求照准。

几乎所有家庭教师都是准时上下课，两小时一到，马上打道回府。可是中山却非如此，三小时、四小时的教，直到教懂学生为止。

中山从不采紧迫盯人，即使必须花上四小时，还是让学生自动自发，自己也利用这个空档看看小说。与其说教书，倒不如说像是在陪伴读书。而且中山很聪明，坐在学生后面，让学生不敢打马虎眼。学习效果不好也得好，成绩自然往上跑。

关原社长非常欣赏中山，常在课余邀请中山去吃“宵夜”。



→以同名电影「割喉岛」改编的动作游戏，找到5个隐藏的宝箱才能达成最佳结局。

去的地方是银座、赤阪的高级酒吧，在酒吧中边喝酒、边倾听点唱机传出来的歌曲。

此时的中山还不晓得管理那些点唱机的公司，便是后来 SEGA 前身·日本娱乐事业公司、造成侵略者热潮的 TAITO、日后中山投靠的 V&V 公司。

这些投币式点唱机公司，最后全部转型，变成经营游戏机的公司。人生何处不相逢，当年中山执鞭教导的条原家长子、次子，如今却是承揽中山领导的 SEGA 企业工程的包商。

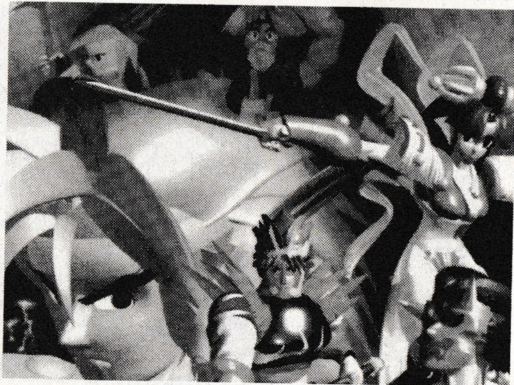
除了当家庭教师，中山也兼作口译。中山结识不少称作 GI 的驻日美国大兵，常常款待这些外国人到家中，美国大兵热情大方毫不客气。

一回生两回熟，中山很快便与这些外国朋友打成一片。英语会话能力也与日俱增。日后，中山可以独自只身赴外，正是拜此时经验所赐。

昭和三十三年，国际商展在晴海举行。中山前往应征接待外籍人士的翻译。

商展开幕，中山也戴上了"翻译人员"的臂章。每位翻译工作人员都是一副趾高气扬、万事通的表情。唯独中山，看到外国人时，能躲则躲。

当时的他，半点自信也没有。平素和美国士兵之间说的都是哥儿



→将神话中的人物搬上对战擂台的格斗游戏「神凰拳」，原画风格的角色选择画面给人清新的感觉。

们英语，实在没听过什么是正式场合该说的英语。

渐渐的胆识也磨出来，翻译工作也还算得心应手。

最后，中山终于决定要找个固定的工作来做了。

点唱机点出运转之歌

于是中山开始张大眼睛，盯着每天必看的英文报纸"JAPAN·TIMES"上的广告求职栏。

总算看到一则有趣的征人启事写着，"V&V·HIFI·TRADING"诚征日本人经理。

还弄不清楚经理是干什么的中山，马上跑去应征。

映入眼帘的是两个坐着的中年犹太人，社长是哥哥 S·威廉斯基，副社长是弟弟 H·威廉斯基。

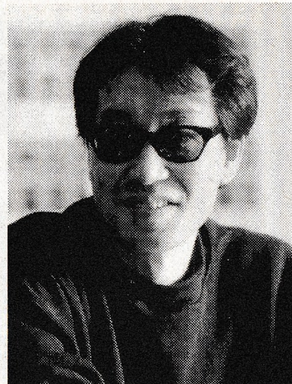
只考口试一关，哥儿俩用英语你一句我一句的不断发问，中山紧张过度，面有难色，渐渐稳定下来，还算演出正常。

考完试后中山才从芝公园三丁目玛尼克大厦地下楼 V&V 回至家中，便接到威廉斯基社长打来的录取电话。

中山简直无法相信自己耳朵所听到的。

事后才知道这家公司录用中山并非因为他的英文好，而是老板认为有个医生老爸的小孩，经济上理应无虞。

V&V 当时是从事投币式点唱机的投资买卖，也兼营租借。从美国



→RED 公司老板广井王子，著名的漫画家游戏制作人，他监制和主持的《樱大战》在日本广受欢迎，受到很高的评价。在中国《樱大战》也受到游戏迷的热烈欢迎。

进口点唱机，再租借给酒吧、酒廊等营业娱乐场所。

V&V 后来与 TAITO 以及 SEGA，这三家公司被业界称为“电玩三大老”。中山压根儿也想不到出租点唱机的工作，到头来竟改变了他的一生。

V&V 大概有二十名员工，除了女职员，全部是技术员。没有人负责处理内务，所以中山第一天上班就当上内务主任。顶头上司只有社长 S·威廉斯基一人。

进公司将近一个月后，中山便和威廉斯基社长一起去和客户订定契约。

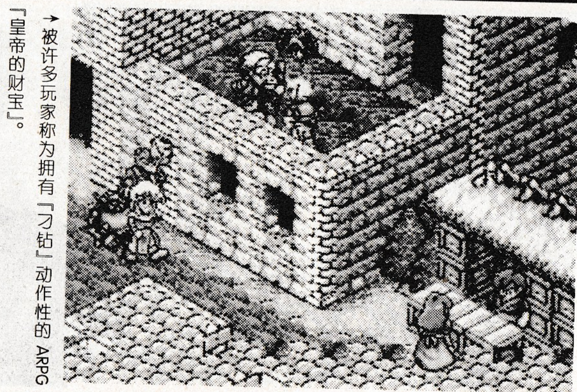
时逢点唱机的全盛时代，市场需求空间无限大。分身乏术的中山，面对日渐繁忙的业务，毕竟所为有限。因此便向社长提议成立营业部。

中山不安于现状，力图改革的作风，来自母亲阿隆的影响。在亲自主持面试后，中山招收四名部属，营业部正式挂牌上路。总算小有成就。

五人小组全部出动，平均一个月至少两次，得到各地方出勤。一台、两台的卖，稳扎稳打。

待在办公桌前的时间，少之又少。在中山率领营业部队开创先局之下，V&V 的业绩屡见突破。

中山成立营业部的第四年，S·威廉斯基社长过世。公司由其弟



→被许多玩家称为拥有「刁钻」动作性的 ARPG「皇帝的财宝」。

H·威廉斯基继承运作。但是这个弟弟社长的能力显然没有前任社长强，也不擅经营公司。V&V 的业务，几乎全落到中山一人肩上。

告别了昭和四十年代，转机终于降临，轮到游戏机粉墨登场。

最早的游戏机，就象专门哄骗小孩的玩意。可是当中山第一眼看到游戏机时，直觉告诉他，点唱机的市场已面临饱和，发展空间已达极限。

于是中山向 V&V 的 H·威廉斯基社长提出建言，主张投资游戏机。未料威廉斯基社长行止保守，只求稳固现状。

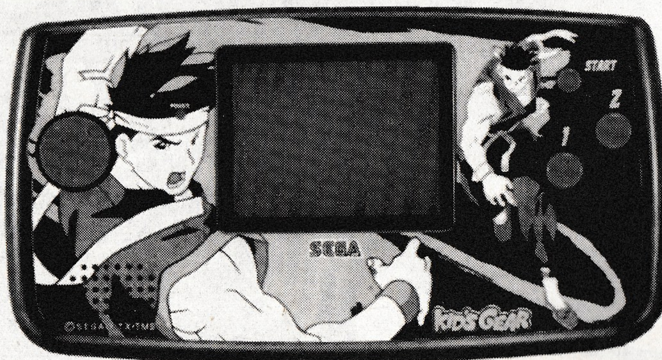
昭和四十二年，游戏机事业进入白热化时代，加上 V&V 的业务繁重，中山终于决定向老板摊牌表态。威廉斯基社长仍顽强不为所动。

于是中山便带着四员 V&V 营业高手，挂冠而去。

昭和四十三年，中山向亲戚借来五百万日元，准备开公司。公司的名字叫做艾斯卡贸易，在中山之前也有一公司脱离 V&V 在关西地方独立，叫作威斯卡贸易（WEST·CORPORATION）。“既然他是 WEST，那我们在 EAST，就叫艾斯卡（EAST·CORPORATION）。”

连跟着中山出走的四名营业员在内，新公司才五个成员而已。

办公室刚开始时设在涉谷道横玄阪某大楼里的一个小房间，中山如鱼得水，拿 V&V 累积的贸易经验现学现卖，英文也派上用场。艾斯卡贸易麻雀虽小五脏俱全，业绩一点也不含糊。辛苦耕战五年，无非期待翻身之日来临。



→1990年8月8日，SEGA 发售了彩色便携机 GAME·GEAR，但是由于机体笨重和耗电快等不利因素很快便败下阵来。

走过昭和四十八年，日本开始流行赌博性电玩。尤其当吃角子老虎出现街头之后，更是盛况空前。

虽然赌气逼人，有良心的日本Σ公司真锅胜纪社长力图振作，希望将投币式电玩导入健康的娱乐性电玩。

一直注意Σ动向的中山，告诉自己。

"投币式电玩的时代已经到了。"

中山转而进口投币式游戏机，当然英语能力发挥极大功用。惨淡经营之下，艾斯卡贸易终于可以独资进口游戏机业务。

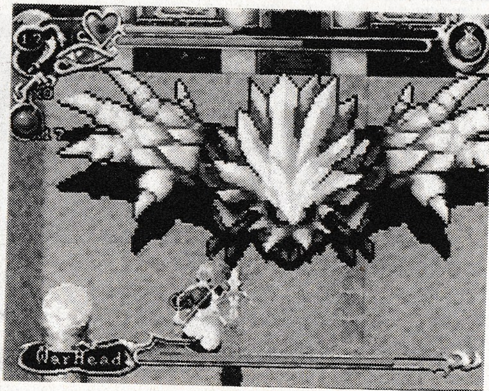
刚开始只能进口国外的机种来卖，象"拿姆科（NAMCO）"就只贩卖自制的机台给电玩业者，SEGA也是。电玩业者得一台一台的与不同厂家签约，相当麻烦。

中山很有耐心的一一向店家推销他的理念。

"老板啊，一家一家去进机台实在太麻烦。我们公司不论是SEGA、NAMCO还是进口机型一应俱全，价钱也和从其它厂商买进来的一样。一次买齐，省得费时又费工。"

于是中山一次向厂商买进十台、二十台的机台，再转卖给店头。象中山大量买进，厂商也会卖得便宜点。中山创造更多更稳定的销售管道，厂商同样受惠。

此举果然奏效，订单如雪片纷飞而来，艾斯卡贸易总算苦尽甘来。



→以24M大容量推出的「光之继承者」导入了精灵召唤的崭新系统，口碑甚好。两年后其续作「精灵王纪传」登陆土星。

2　SEGA的能源动力·群雄登场

放下身段点唱机与民同乐

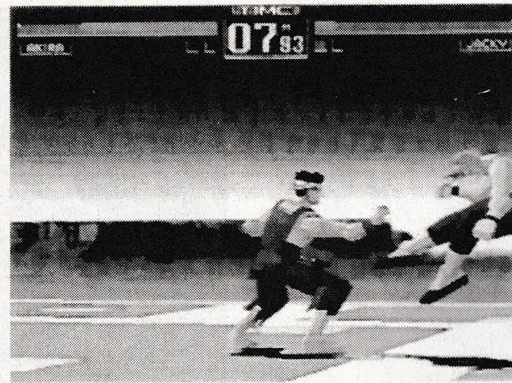
因为中山后来投效才得以起死回生的SEGA，先是以"レメーヤー·アンド·スチュアート（REMEYER? AND·STUART）"之名称成立于昭和二十六年四月。

该公司为R·J·REMEYER?与R·J·STUART合伙经营的私人企业，办公室设于港区芝公园某大楼里的一个房间。专营美军基地内点唱机与游戏机的装机、维修事务，若是没有与美军的这层关连，是不可能与世人见面的。

投币式点唱机，于一八九五年（明治二十八年），出自大发明家爱迪生之手。原始的点唱机是在机柜里装上真的竖琴，借由电力实际演奏乐曲。

一九三五年（昭和十年），第一部使用唱片的投币式点唱机问世。起初的阶段，是由"ラコーラ（LACOLA?）"等好几家公司共同开发，孰料因战火而停止制造，以致暂别世人。

战后，LACOLA?公司推出机型1426型，具二十首自动选曲功能的投



→由SEGA AM2研开发的「VR战士」在93年登场，是史上第一款3D格斗游戏。

币式点唱机将驻日美军的娱乐，正式引进日本市场。

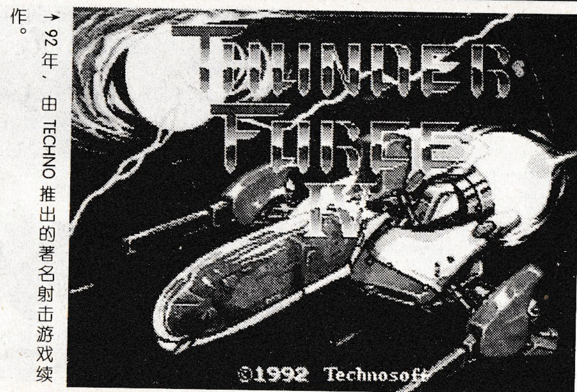
R·D·STUART这位仁兄，非常看好投币式点唱机在日本的"钱"途。在当时来说，美国企业想进入日本市场是非常困难的事。史都华(STUART)最早成立的也仅是一家私人迷你小公司，此时正好是联合国司令部最高总司令麦克阿瑟将军，留下"老兵不死，只是凋零"名言，卸甲归田的那个月。

美军基地在日本为数众多，因此该公司营运尚称顺利。开着三轮卡车，社长亲自披挂上阵到处去安装、维修点唱机。

辛苦总算有代价，公司业绩稳定成长，昭和二十九年时，乔迁新址五反田。公司也正名为"**サービス・グームス**(SERVICE·GAMES)"员工人数超过一百名。

北村裕昭(现任SEGA顾问)，昭和二十五年毕业于广岛工业专门学校(现广岛大学工学部)。赴东京求职，随后进入东日本重工(现三菱汽车工业)工作。负责美军军用车辆的大修(OVERHAUL)工程，不过可和一般大修的内容性质截然不同，若是修理引擎，得把引擎逐一分解后，内部损坏的零件，必须在日本国内制造、装修。也就是说，必须解析美国零件后，制图，重新在日本进行制造生产。

韩战告停，东日本重工的军用生意也大受影响，北村亦自东日本重工转调东洋制作所工作。东洋制作所系由三菱与日本冷藏两家公司合并产生，做的主要是空调方面的设计工程。



→92年，由TECHNO推出的著名射击游戏续作。

面对单调枯燥的工作，北村心情低落可想而知。

即使如此，北村一边在东洋制作所上班，仍然不放弃希望，阅读英文报刊，无非只为能谋得与理想有关的一官半职。

SERVICE·GAMES，也就是日后SEGA企业的征人启事映入眼帘。

SERVICE·GAMES当时诚征技术员。

昭和三十一年，北村进入SERVICE·GAMES工作，时年二十七岁。

职称为品检主任，虽位居主任，可是一个部下也没有，名符其实一人部门。检验送修的出租机台零组件是否合格，即为北村的重责大任。

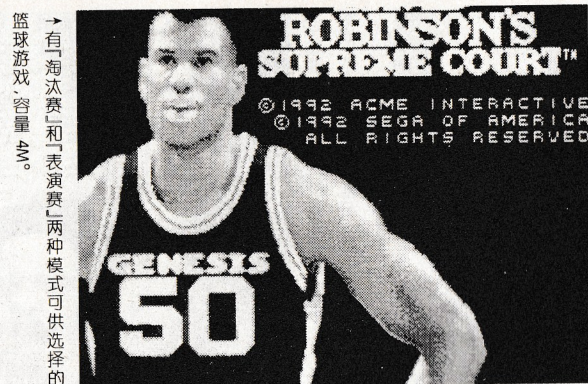
检验零组件的工作，对待过东日本重工的北村而言，易如反掌。然而看到送检的零组件，北村不禁摇头，不能使用的零件，实在太多。战后日本工业物资缺乏，想要做好一点的零件，可谓登天。

日本弹簧长得和美国做的弹簧一模一样，弹性却差人家一大截。电子点的材质也是，其差无比。

内部零件的组装技术更是相形见拙，唯一还有救的地方，便是外装零件的技术。外壳处方面，日本略胜一筹。这可能是与日本自古以来工匠风颇盛有关，但是最重要的"内在美"技术，却依然不见起色。

昭和三十二年，SERVICE·GAMES从私营小公司升格转为企业化经营，公司再度更名为SERVICE·GAMES·JAPAN股份有限公司。

此时，美军驻札人数开始减少，迫使经营方针须作转型。走入民



→有「淘汰赛」和「表演赛」两种模式可供选择的篮球游戏，容量4M。

间，已势在必行。昭和三十五年起，民间业者便成为市场主流。

昭和三十五年，SERVICE·GAMES·JAPAN 股份有限公司分为以游戏器材·游戏机的贩卖、租售为业务范畴的日本娱乐物产，以及以制造游戏器材·游戏机为主的日本机械制造两大公司。如此一来，划分业务内容，期使整体业绩加倍提高。北村则编制隶属日本机械制造。

当然公司再度自五反田迁离，移至现今 SEGA 总公司所在的羽田。改头换面的日本机械制造，发展更见长足。

着手研制的新型游戏机，打着 SEGA 星团（SERVICE·GAMES·JAPAN）的名号，推出钻石三星（“ダイヤモンド·三スター（DIAMOND·3STAR）”）、鸿运星（ボナンザ·スター“BONANZA·STAR”）以及级数星（“プログレッシング·スター（PROGRESSING·STAR）”）等机种，席卷拉斯维加斯赌城。

此外，在 SERVICE·GAMES 业务大幅成长下，点唱机事业也踏出突破性的第一步。日产点唱机第一弹，“SEGA—1000”向世人报到。此机乃以 SERVICE 的 SE，GAMES 的 GA 之意，赐其名号为“SEGA”。后来公司的命名，即渊源自此。

之前，所有点唱机均须从美国进口，由于实施外币管制政策，无法“自由地”进口点唱机。

昭和三十五年七月，日本机械制造终于不负众望，第一台国产自制点唱机“SEGA—1000”量产上市。



→「金属竞技场」是将赛车要素加入其中的动作游戏，游戏中有多名角色供玩家选择。

此“机”具备四十八首选曲功能，虽然外型不似“美机”讨喜，里面工夫可是了不得。

北村小组心喜形于色。

在那个国内进口“不自由”的年代里，“SEGA—1000”爆发超级魅力。不仅称霸国内市场，还进军海外市场。这个时候，民间市场需求量大增，规模远远超过美军基地的生意量。

点唱机里可以装二十四张唱片，被 SERVICE·GAMES 看中，买来放在点唱机里的唱片，对唱片公司以及歌手而言，是无上荣幸。

乘着这股点唱机热潮，两家公司业绩从此蒸蒸日上，也因此吸引更多新血争相投靠效力。

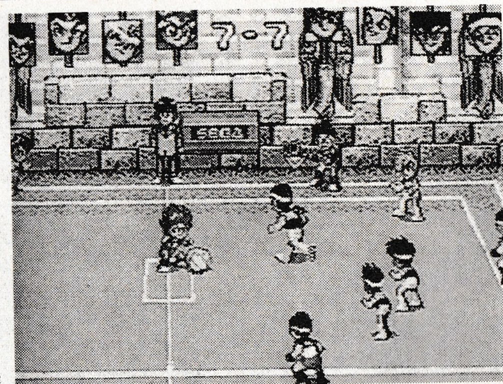
宁舍高学位只为酬壮志

永井明（现代 SEGA 常务董事），昭和三十八年加入日本娱乐物产，年仅十九岁。年前因为没考上早稻田大学，在补习班准备重考。永井之兄的学长为任职 SEGA 会计部股长的铃木孝子。

铃木力邀永井入社。

永井决定加入，职称是业务员。

日本娱乐物产在当时已经拥有三百名员工，主要营业内容为点唱机与游戏机的买卖出租。在卡拉 OK 尚未出现，娱乐生活普遍缺乏的时代，点唱机永远是人群的目光焦点所在。



→将粗暴的格斗技法加入其中的球类游戏，容量 8M。

永井的工作是每个礼拜固定去向店家收钱，收钱方式为抽成（“フロントマネー（FRONT · MONEY）”），简称 FM。譬如说，某台点唱机本周的营业收入若达一万日元，则 60%归日本娱乐物产所得，其余 40%则属店家所有。

不过若是入帐情况不佳，日本娱乐物产仍旧会向店家收取所谓基本保证金，若以保证金六千日元签约的机台，即使营业所得仅一百日元，日本娱乐物产仍旧是向店家收取六千日元。

为了增加收益，日本娱乐物产每个礼拜都会淘汰过时的唱片，换上流行受欢迎的唱片。渐渐地，永井换片换出心得来。

年轻人多的店，西洋歌曲受欢迎。成年人常去的店，演歌比较吃得开。而钢琴酒吧，浅草附近则是多喜演歌，至于六本木则是走西洋路线。

日本娱乐物产有一间专门为点唱机所设的唱片室，里面经常维持在数十万张上下的唱片。想打歌的歌手，不辞辛劳登门拜访。

孩子的心小形知道

战果丰硕的日本娱乐物产和日本机械制造，于昭和三十九年六月再度合并，曾经分手，如今再相逢，带着各自多年累积的资产业绩再度结合，变成规模更惊人的大企业。

昭和四十年六月，又与制造游戏机的公司“ローゼン · エンタープライゼス（ROSEN? · ENTERPRISESS）”合并，地盘更形恐固。公司再度改为 SEGA · ENTERPRISESS 股份有限公司。

合并 ROSEN · ENTERPRISESS，同时获得一员大将，小形武德（现在 SEGA 常务董事）。

小形于昭和三十七年，毕业于法政大学经济学部。任职千代田证券，为操作员。然而昭和三十八年十一月却发生一件改变他一生命运的事，肯尼迪遇刺身亡。

昭和三十八年十一月二十二日，站在雷鸟敞篷车上游行达拉斯市区的 J · F · 肯尼迪，被刺中弹身亡。凶手名李 · 哈贝 · 奥兹华待。

厄讯传来，小形眼前一片黑暗。股市要崩盘了！

如同大多数操盘员一样，他自己也投资买了许多股票。日本造纸，二十万股。

果然不出所料。

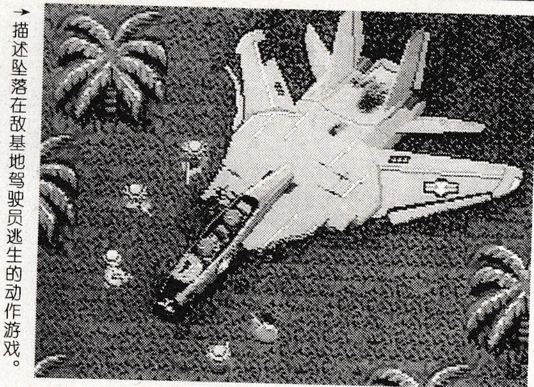
所有股票全成废纸，一毛不值。一日之内，日经指数平均下跌五十三点六十九日元。看着股票告示板，小形无言以对。

转眼之间便损失将近七百万日元，相当于今天的八千万日元。

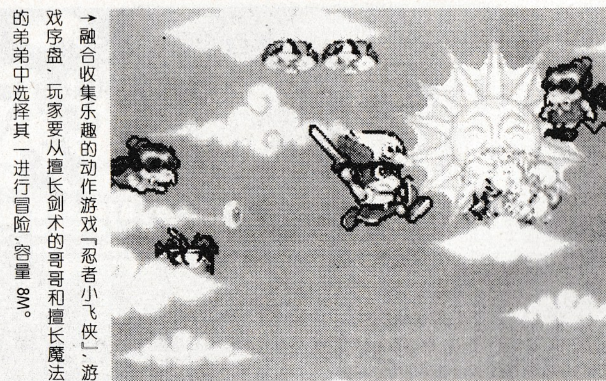
回到家的小形，跪在双亲面前，头简直已经贴到塌塌米上。

还清债务，小形也离开千代田证券。那已经是三十八年底的事了。小形在朋友的公司待了将近一年。

四十年，得悉大型电算机公司“日本 NCR”培训干部，优先考虑证



→描述坠落在敌基地驾驶员逃生的动作游戏。



→融合收集乐趣的动作游戏「忍者小飞侠」，游戏序盘，玩家要从擅长剑术的哥哥和擅长魔法的弟弟中选择其一进行冒险，容量 8M。

券操作员。千山风尘仆仆的又坐车又坐船的，来到位于千叶县馆山的研修所。

研修所的课程主要针对外资企业的销售制度，特别是代销（“**コミッション・セールス**（COMMISSION・SALES）”）方面。采取奖金制，只要工作绩效愈好，薪水也愈高。虽然证券商也有些制度，但是态度保守，微乎其微。小形总算见识到新世界。

刚好小形的拜把兄弟藤代英夫，住在研修所附近。藤代每天赴白井义男拳击学校上课，某日，邀小形同往。

昭和四十年四月的某日，小形随着藤代前往位于北区王子的白井拳击学校，在一旁看着藤代练拳。

白井学校有位美籍训练师，叫肯恩博士。肯恩博士发现小形常来，却从不练拳，百思不解。不过他对小形的印象特别好。

肯恩博士带着小形来到位于横滨根岸的美军基地，这个基地成立于昭和二十五年，正值韩战爆发之际。小形随着肯恩博士进入基地内的军官俱乐部，是点唱机还有游戏机台。肯恩博士递给小形二十个左右的美元二十五分硬币。

信步踱向俱乐部角落的点唱机。

点唱机上印满爵士乐曲名称号码，投了硬币，小形按下选曲键，只见点唱机内部的“机械手臂”拿起唱片，自动 放上唱针。曼妙的节奏，从十五英寸的扬声器里传了出来，乐音震憾人心。小形赞叹不已。



→以SEGA吉祥物索尼克为主角开发的动作游戏，中裕司担任总监制。

小形接着走向游戏机。

投了一枚硬币，拉下杆子，只见荧幕上三“盘”樱桃、橘子、金钟等二十几种水果，令人眼花了乱的转个不停。好不容易这三盘水果慢慢停下来，没想到樱桃竟然排成一列。一时之间，只见雪花花的铜板，从出币口一涌而出。

捧着满手铜板，小形心中乐不可支。

只见肯恩博士收起笑容。

“其实我今天之所以会带你来这个地方，是有原因的。负责租赁这个俱乐部的机台的公司老板，是我的好朋友，急欲扩展日本国内市场的销售网，因此非常需要能力强的销售员。如果你有兴趣，我可以替你写介绍信。”

小形有些心动。

肯恩博士见状，趁势游说。

“你的见解非常正确，身为证券人，一定得洞悉经济情事。日本今后势必迈向经济高度发展的时代。随着经济成长，第三产业终将抬头，特别是娱乐产业，前途不可限量。”

小形深有同感。

昭和四十年四月，小形退出日本NCR研修所的训练，转而报考ROSEN・ENTERPRISESS。

一进入试场，面对的是一位美日混血的主考官，椎名俊一。这位仁



→任天堂广报室室长今西弘始，曾协助横井军平进行GAME BOY的开发，任天堂元老级人物之一。

兄日后竟成为小形的患难之交。

出身经济学部，又待遇证券公司，对第三产业亦略知一二，再加上健谈，二人不知不觉竟对谈将近四十分钟。

昭和四十年五月十一日，小形正式赴 ROSEN 上班。

小形的工作地点，是在浅草的新世界大厦。该大厦设有电动车赛车场与游乐场。

小形负责电动赛车场（“**モデルカーサーキット**（MODEL · CAR · CRASH）”），所谓电动赛车，使用三十二分之一比例的迷你赛车，在约六个塌塌米大的赛车场上进行竞速。赛车场上设有沟道，六台赛车各自延着沟道争相比快。

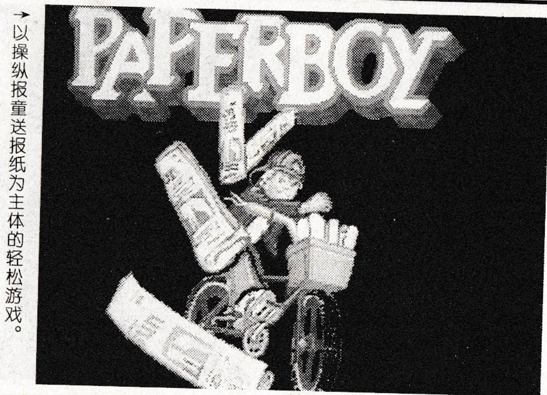
后来，SEGA 更以此为原型，推出轰动武林的“超级赛车”游戏。

小形除了要管理迷你赛车，还得判定比赛名次。顾客多为国中生年龄上下的小孩，有时也有大学生插花。这些顾客，除了玩赛车以外，还会把模型车带来给小形看。

小形象个大小孩，和小孩子们打成一片。电动赛车场每个月都会举办一次赛车大会，主赛者当然还是小形。

结束为期一个月的热身运动，小形开始推展电动赛车场。

昭和二十七年十二月，“东京保龄球馆”于青山开幕。该馆采会员制，入会费三万日元，年费三千日元。对当时的小老百姓而言，可谓贵族娱乐。



→以操纵报童送报纸为主体的轻松游戏。

昭和三十八年，罗珊社长看准保龄球即将流行，便于新宿开设“好莱坞保龄球中心（HBC）”。

然而保龄球对当时的人，尚属陌生。罗珊的提议，反应冷淡，只得独资经营 HBC。岂料营业额节节高升，跌破众人眼镜。后乐园保龄球馆一个球道平均一天洗七十局，HBC 却可以洗一百十局。

昭和三十五年时，全日本也才三家保龄球馆，三十九年时，一百二十五家，小形进入罗珊公司的四十年时，已增至二百零二家。四十一年，三百十八家，四十七年已达三千六百九十七家，总球道数有二万一千道之多。

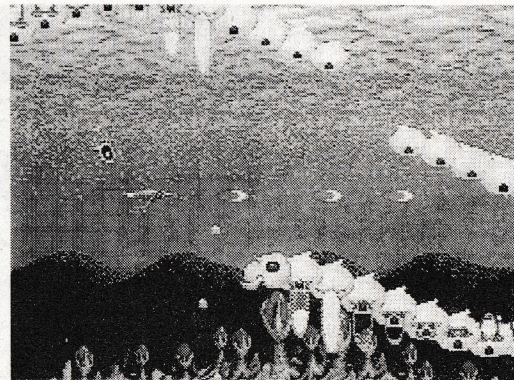
昭和四十二年，日本职业保龄球协会成立，并开始在电视上放映比赛实况。据统计，将近一成日本人口，约一千万人，为保龄球球友。

每到一家球馆，小形便告诉负责人。

“打保龄球往往得等一段时间，若能利用等的时间玩电动赛车，客人就会不断上门了。”

就这样一台一台的卖，每个工程至少必须花上三百万日元。那个时候，有五十万日元就可以买一台汽车。小形能在半年内卖掉二十五组工程，同事们无一人置信。

电动赛车卖的并不是现成的机器，必须先测量施工场地，木工也须配合，设计之后，在现场施工。所以小形每次都带着五、六个木工师付，走遍各地，施工时间短的做二周，工时长的也有过花两个月的记



→虽然容量仅有 8M，但是「亚生命战争」凭借良好的操作感同样博得了广大 MD 玩家的青睐。

录。

不料，小形进入公司二个月后，上面传来公司合并的消息。对方公司是 SERVICE · GAMES · JAPAN，小形心中颇不是滋味。

瞧见小形心神不定的模样，直属上司椎名俊一告诉他。

“小形，我其实和你一样感到不安。可是听说这次这个公司，来头不小，开发、制造各方面都实力雄厚。”

罗珊公司主要业务内容为游乐场设施工程，在一个场地设置许多不同种类的游戏机。SERVICE · GAMES 就不同，除了开发、制造，还从事点唱机的租赁。

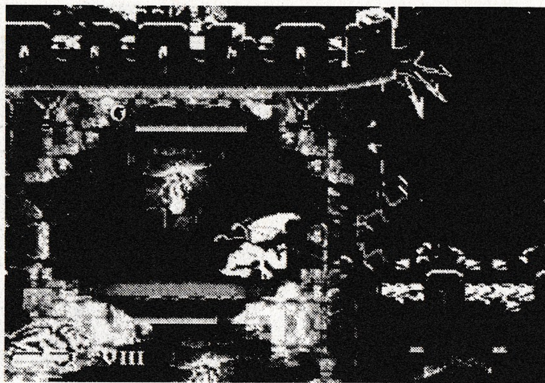
椎名明白地告诉小形。

“从美国买进中古的机台，在日本再生利用，租借给全国各地。美国人叫这种人为“作手（OPERATOR）”。而新公司计划在日本设立全国性的租赁网，成立贩卖部门，他们有意请我去负责那个部门。”

SERVICE · GAMES 之前一直以代销（“コミッション · セールス（COMMISSION · SALES）”）为主，所谓代销，就是销售员从公司借机器，和店头签约，所得到利益再与公司分。可以说每个销售员就象独立的分公司一样。

椎名安抚小形留下。

“将来这个产业要继续发展的话，绝对不可能只靠代销，必定有其他方式。那个时候，我希望能与你一起搭档合作。”



→由美国热销漫画改编的动作游戏「魔界使者」。

小形首肯。

于是小形便与椎名一起赴贩卖部门工作。

忘情游玩尽兴创作

铃木久司（现在 SEGA 常务董事），昭和三十六年，任职东急 KUROGANE 自动车公司，职司车辆设计。

东急 KUROGANE 自动车，乃东急集团的自动车公司。该公司开发的轻型四轮小卡车“KUROGANE · BABY”，于昭和三十五年至三十六年年初，创下月产一千五百台惊人的销售记录。

当时并且与 DAIHATSU（大发）工业、东洋工业及新三菱重工业等资本雄厚销售力佳的大制造商，瓜分轻型四轮小卡车市场。然因经销网路的不完备，使得东急 KUROGANE 自动车很快便欲振乏力。赤字急速增加，致使东急本社的投资额超过八十亿日元。眼看亏损连连，东急本社打算抽手，截撤东急 KUROGANE 自动车。

铃木在东京工业高等学校时，便加入机械研究部。时常几个同学自己做做铁壳船等，那个时候的学长矶村信义，后来进入 SEGA 的日本机械制造做事。铃木于是找了学长，为了自己前途而到位于羽田某二层楼建筑物的日本机械制造。

矶村介绍了开发的越智止才之助与铃木认识。

昭和三十七年三月，铃木正式投效日本机械制造。



→『饿狼传说』系列首次登场 MD。

铃木坚信从事创作工作的人，需要更多时间玩乐。

不知玩乐为何物的人，是不可能了解人类真正的感受，更不可能知道什么才能取悦人心。赌赌钱也好，作作运动也不错，最重要的就是要彻底的玩乐。但是，耽淫玩乐也不行，玩的时候，要认真地玩，工作的时候，专心工作，才是正确态度。因此，铃木力行此道，尤其喜好运动。

一进公司，铃木马上用每周两天的休假，到处去旅行。

北海道一周、东北一周、四国一周。没钱，就住自助旅馆、寺庙等地方，铃木这颗爱玩的心，竟对日后拓展 SEGA 业务时，屡立奇功。

日本机械制造主要是做点唱机，在铃木进去之前，完全都是模仿美国的机型。从铃木开始，才逐渐投入设计开发自创的机种。铃木整整花了两年时间着手设计投币式点唱机。

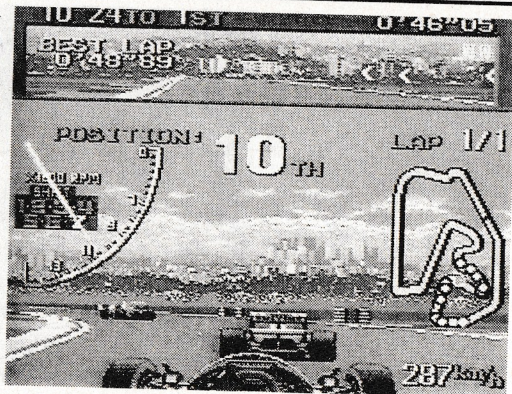
昭和三十九年，日本机械制造正式开始生产游乐场用的游戏机，因此自美国进口展示用的篮球游戏机（“**バスケット・ゲーム**（BASKET・GAME）”）。

铃木第一眼瞧见这部“篮球游戏机”时，非常感兴趣。

自己也玩上老半天。

“篮球游戏机”必须两个对打，两位“打手”分红队、蓝队，面对面站在宽 50 公分，长 1 公尺的机台旁。

机台上有 20 个左右的凹洞，每个凹洞都有号码。打手的手边，有编好号码的按钮，当球弹入一号洞时，马上按一号钮把一号洞里的球



→「超级摩那哥」的续作，由于有著名赛车手塞那的监修而倍受瞩目，容量 8M。

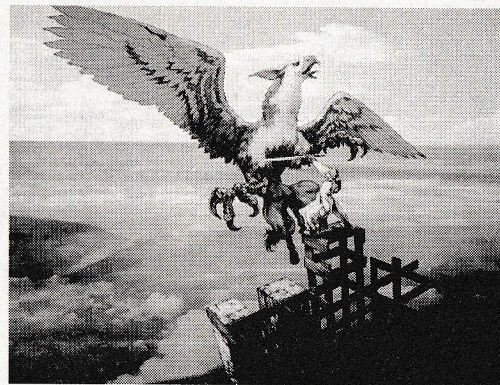
弹走。

两边都有按钮，哪一方打手抢先按到钮的话，球便会弹往对方。只要控球技术高超，把球投入对方的篮框，就能得一分。等于是比看谁的反射神经较快，只要比对方先拿到十分就算赢了。

铃木越玩越有心得，使出吃奶的力气按钮，玩到全身是汗，完全被“篮球游戏”给征服。

铃木之前负责的点唱机设计工作，缺乏创造性。所谓设计，不外如何将原本只能放四十张唱片的机身，改造成看能否放个一百张唱片。不似游戏机，所须技巧、技术均富挑战性。

如果可以跨出现有巢臼，开发、设计新型游戏机的话，工作才有意义，自娱娱人，堪称无上快乐！铃木信心大增。



→这是「皇家骑士团 2」（SFC）的宣传画面，该作以其厚重的历史感、严密的系统性而大受好评，被日本游戏评论家谕为可以影响玩家世界观的超级 GAME。

第三章 电玩新时代造访

开发、销售、营运部门铁三角

游戏开发就是SEGA的生命

1　开发、销售、营运部门铁三角

正宗始祖机“潜望镜（“ペリスコープ(PERISCOPE)”）”

昭和四十一年，SEGA终于推出第一台真正自制的游戏机。之前上市的“セガ·バスケット（SEGA·BASKET）”等游戏机，都是将美国原型机再改良生产，并非纯正日本血统。

自制第一台游戏机“潜望镜”催生，开发部部长，正是越智止才之助。

“潜望镜”是一个真实模拟方式的火爆战争游戏，从机台上的小视窗望去，可以看到远方战舰、巡洋舰，后方则为战舰与航空母舰。

游戏者只要瞄准好战舰，按下鱼雷发射钮。

发射出去的鱼雷，拖曳着一条白色浪痕，鱼雷发射的声音，充满逼真的临感。当鱼雷射中战舰的一霎那，只听见舰底传来巨响，过不久战舰便一片火海，沉入海中。

“潜望镜”游戏机使用前所未有的声光效果，之前的音效仍停留在



→依靠5种不同的道具与敌人周旋，注意收集途中的宝物是过版的关键。

钟声、铃声而已，"潜望镜"是最早使用鱼雷的声音、爆炸声效。

发表会的前一天，前来与会的伦敦同行，一眼便看到"潜望镜"。

"这是什么？"

由于会场尚在布置，机器开着，只要按一下开关，想免费玩多久都可以。这些同行便很自动地开始玩了起来。

忙进忙出的 SEGA 工作小组，看到这般景象，都吓了一大跳。

慌忙关上开关，没想到接下来，这些伦敦同行竟拿出六便士铜板，放入投币孔，规规矩矩地继续玩。可见此机魅力凡人无法挡。

果然不出所料，"潜望镜"在 ATA 展览会场抢尽风头。

展出期间，欧洲业者的订单接踵而至，展期三天的第二天，订单已超出原本预定生产量，最后一天仍无法拒绝顾客的预订。

挟着 ATA 展览会的威势，昭和四十三年，便在芝加哥所举行的 MOA 展览会中让"潜望镜"与世人见面。

MOA 展览会的参展国家有美国、法国、德国、意大利以及日本。SEGA 是日本最早参展的公司。

会期是十月十一、十二、十三日，为期三天。展览场位于香曼饭店的二楼，占地约一千三百坪，一百三十个摊位，展出公司有六十四家。SEGA 出品的炸沉敌人船舰的潜水艇游戏"潜望镜"，在此间展出时，亦大受欢迎，摊位从早到晚挤满人潮。

电玩业界的杂志"摄影人"，为了采访展览会的新闻，因 SEGA 摊位



→以另类与血腥著称的格斗游戏，美版味道极浓，色调昏暗阴郁，操纵感僵硬。

人群汹涌，竟无法顺利拍得"潜望镜"的照片。

"潜望镜"接着更于同样在芝加哥举行的 IAAP 展览会中，获选最高荣誉奖项，娱乐大赏奖。

昭和四十四年，SEGA 以出口贡献企业之身，获通产大臣颁奖表扬。由于此机 SEGA 坐收名利，"潜望镜"功不可没。

SEGA 全体员工上下一心，振奋一气，佳作频传。发射飞弹，击落荧幕上轰炸机群的 SEGA 飞弹（SEGA MISSILE）。荧幕上模拟赛车场，选手闪躲对手赛车的 SEGA · GP 大赛车（"SEGA · GRAND · PRIX"）。

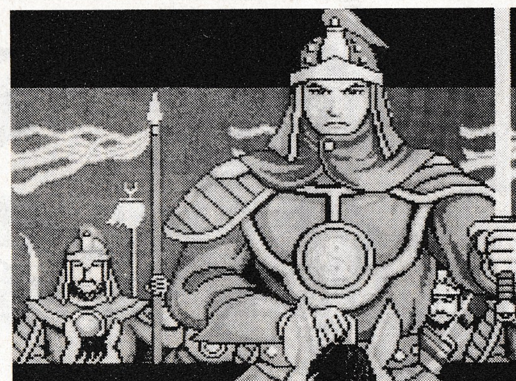
在 SEGA 推出新型游戏机的同时，SEGA 直营的游戏场也人气旺盛，大阪的"梅田 GUN · CORNER"，更于昭和四十四年突破一千万日元年营业额的佳绩。

SEGA 喊出"老少皆宜，有益健康"的宣传口号，自此，SEGA 的电玩宣传路线大抵确定。

二员大将贩卖网大改革

在 SEGA 一连串出击行动中，不仅开发部门居首功，贩卖、营业部门同样功不可没。

小形与上司椎名俊一，于昭和四十一年四月，创设贩卖部门成员只有椎名、小形二人。在此之前，SEGA 均采所谓 DISTRICT · MANAGERA 即 DM 之贩卖型态。每位 DM 社员，就如同一家一家小分公司。



→描写元朝历史的战略模拟游戏，导入了婚姻、商人等崭新系统，容量 10M。

譬言有位 DM，与银座某俱乐部签约租机台，契约一打好，DM 便向公司报告。公司视契约内容出借机台，待 DM 将机台放置约定地点之后，该机台营利所得六四分，公司取六，俱乐部取四。

假设一台投币式点唱机一周可以赚十万日元，SEGA 拿走六万，其中一成为 DM 所得，利润优渥。

大部分 DM 会再雇几个人，不过并不算正式职员，月入百万日元以上的 DM 大有人在。

小形创 设贩卖部门时，正值 DM 全盛时期，全国各地至少有五十人以上 DM。

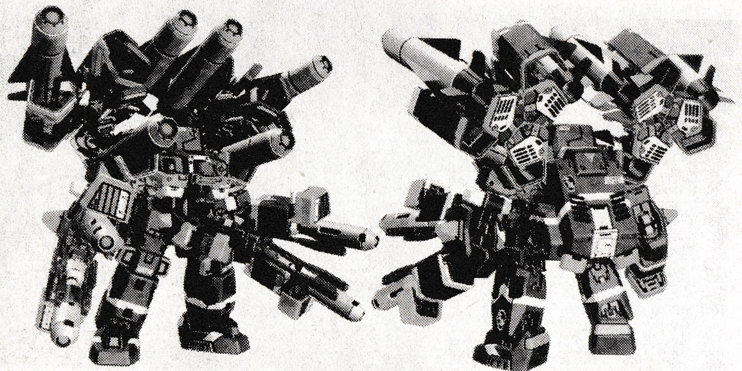
小形的工作是赴各地组织销售网路，从公司直接贩卖机台。此举当然与 DM 的工作内容冲突，无一好感，亦没人愿意伸出援手指点迷津。

小形直接打电话给与 DM 有业务往来的“作手（OPERATOR）”。

每个人都对小形提出之事深感兴趣。对作手而言，不必透过 DM，较便捷有利。拿修理机台用的零件来说，比 DM 经手速度更快，而且又不需手续费。

好事传千里，渐有许多作手主动打电话给小形。大部分作手都有待过美军基地的经历。

受昭和二十五年韩战爆发影响，日本设立更多美军基地。基地均有俱乐部，摆设点唱机、游戏机。这些远来娇客，在日本并非人人皆



→「电脑战机」是日本玩家非常喜爱的 3D 游戏。

知。

昭和四十年过后，美军基地数目递减，基地内的机台遂被弃置。

曾于美军驻札期间当过司机、厨师的日本人中，部分人士亦非常看好游戏机远景，知道日本今后必定会流行此一娱乐，这些人便开始靠游戏机赚钱。

为了打开 SEGA 的销售网路，小形开始和各地方串连。

作手之间向心力强，常常交换彼此所得各种情报。

大多数作手没有拿到机台的门路，公司内部的代销部队 DM 只将机台租借给自己的熟客，决不将机台租借给看似敌方者。因此为数不少的人希望能直接与 SEGA 进行交易，打从心底期待 SEGA 的直销管道能尽早成立。所以，只要小形一出现，作手便会相告源源不断的情报。

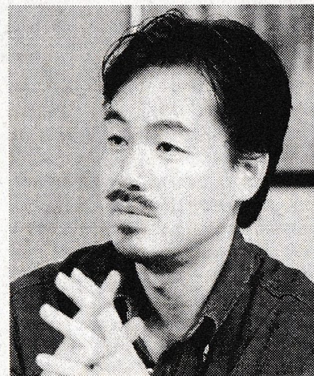
在公司里，小形受到 DM 强力反弹，几近反目成仇，一出公司门，却受到作手百般爱戴。

在西德制“抓傻瓜”机问世时，作手终于再次展现实力。日后 SEGA 推出大受欢迎的抓幽浮（UFO · CATCH），即以此机为原型机。

操作机械怪手抓取台上的奖品，技术高超者，能将奖品抓起，丢入洞中的话，该奖品即为玩方所有。奖品多为牛奶糖之类糖果点心。

这种游戏机，一天可以赚上万把块日元。玩一次十元，一天之中至少得玩上千回以上。

昭和四十二年起，游戏场如雨后春笋般林立，此乃受到 SEGA 同年



→史克威尔常务副董事长，FF 系列的创始人，创下热门软件销售记录的顶尖制作人。

发表可击沉敌舰的“潜望镜”爆发的影响所致。

租借一、两百台机台的作手逐渐增多，终于引爆游戏机流行热潮。

昭和四十三年四月，比小形年幼四岁的弟弟忠德，亦至 SEGA 上班。职务 DM，SEGA 自此年起，开始进用大学毕业的 DM。

小形的努力终于有了代价，全国各地的直销网路总算成形，开始发挥功效。

一直到昭和四十五年左右，SEGA 主要是从事机台的租赁，很少从事贩卖业务。

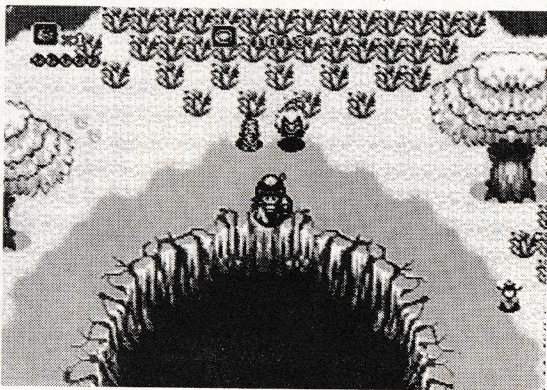
有一天，上司椎名俊一把小形叫了去。

“小形，我们现在是透过作手直销，每种产业都是如此，制造商、零售业，其间则有中盘。电玩业界亦不例外，为了发展规模，同样需要此类业者。最近，在电玩业界出现一家相当于中盘的艾斯卡贸易，据说发展迅速。如果我们能与他们有贸易往来，对公司业务必有帮助。你去与他们谈谈看。”

业界之间流传有关艾斯卡贸易的种种，小形亦素有耳闻。多为正面评价，因此小形便正式拜访艾斯卡贸易。

一踏入该公司，小形就感受到一股充满活力的公司气氛。

是否有朝气，小形是从刚进门刹那间所嗅到的空气感觉到的。与中山社长会谈甚久，其间，小形更是相信自己的感觉。



→由 SEGA 自行开发的动作 RPG『新创世纪』、在游戏中、玩家必须借助各种动物的能力展开冒险，容量 16M。

小形与中山，便从此刻开始互通有无。

昭和四十九年十月三十日，小形生平首次赴美。出席十一月一日至三日芝加哥希尔顿饭店举行的 MOA 展览会。

这次展览会着实令小形获益良多。三百坪展出场地，七十家业者，展出二百种以上机种。在日本不热门的曲棍球游戏，反而在美国大受欢迎。而轰动日本的游戏，在美国却表现平平。

倒是美日两国都对算命电玩兴趣浓厚，把自己的出生年月日，输入电脑后，便会印出健康、运势等卡片，尤甚其女性朋友更是为之疯狂不已。

展览期间，可以免费试玩。只见拿着三、四十张卡片的女性朋友仍觉意犹未尽。

最让小形印象深刻的是美国人打电玩时的轻松自若表情。

日本人打电玩的表情就不一样了。在日本，与其说是高兴，倒像是发泄过剩精力。太过严肃正经。

昭和五十年，对小形是个重要年代。尊敬的上司椎名俊一，因为癌症入院，小形每天均前往探视。

艾斯卡贸易的中山社长，也常来探望椎名。小形感激不已。

椎名的病情，日渐恶化。尚存一口气不到的椎名，紧握住小形的手。

“小形，电玩业界的发展决不仅于此，还有很大运斡空间。直销只



→以同名动画片『风中奇缘』改编的冒险游戏、游戏色彩柔和、角色动作细腻，容量 24M。

是现阶段的策略,代理终将成为电玩业界的市场取向。代理业者之中,首推艾斯卡贸易的中山为佼佼者,你一定要好好把握与他合作的机会。”

至此小形心中确立“跟着艾斯卡贸易的中山走,准没错!”的方向。

佣金制(COMMISSION)成绝响 DM 人渐少

永井明,昭和四十年时,在 SEGA 营业部负管理机台的出入审查手续。

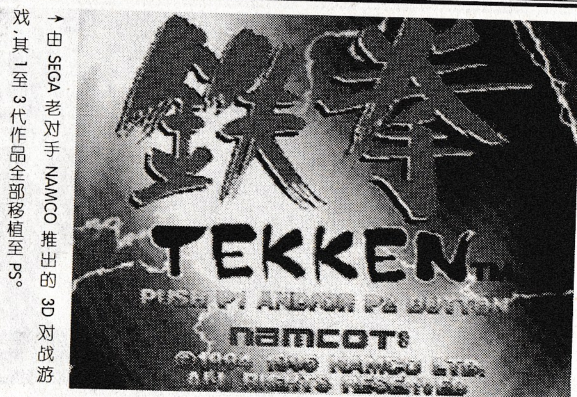
当时正值 SEGA 代销 DM 部队的全盛时期,其中不乏月入百万日元以上的 DM 高手。东京的“JEAN 渡边”乃渡边雄三郎,神户的高森司,以及九州的“JUINOR”空阪宏等名列 SEGA 名单上数一数二之地位。这些 DM 有一个共通特色,就是多使用日文念,所以也取了连老外都念起来顺口的英文名字。永井一直梦想能当 DM。

DM,多响亮的名号。开着美国车,收入又多。永井起薪还是三万日元时,DM 已经有人月入七、八十万日元。

永井向当时任职常务的顶头上司加纳顺表明己志。

加纳顺态度明快的指示其做内场销售。

内场销售和 DM 不太一样,虽然同样可以收取佣金,销售对象却是与 DM 有往来的作手。



→由 SEGA 老对手 NAMCO 推出的 3D 对战游戏,其 1 至 3 代作品全部移植至 PS。

做内场销售的话,底薪仍有三万日元,加上佣金则可以超过四万日元。

永井非常起劲地到处拉生意。

就在永井四处打拼的昭和四十年,小形投效 SEGA。没想到二人一见如故,马上成为交杯之友。

昭和四十三年,永井升任营业股长,负责控制机台数量,决定该给谁几台等源头分配任务。

永井对 DM,从昭和四十八年起,便开始走下坡。SEGA 后来正式废止代销佣金制度,这一切都靠小形努力扩充直销网路,确立固定给薪体制。

营业部自此不再是公司的代理店,固定给薪制度逐渐抬头。佣金充其量只做为奖励性质,金额并不大。DM 眼见收入锐减,没有赚头,便纷纷转业。

转业的 DM,仍没离开 SEGA,摇身一变成为作手,活跃于公司外部。散布日本各个角落的作手,更是增加 SEGA 的规模与实力。

昭和四十九年,永井遇上一大考验,下放总务部。理由为泄漏 SEGA 机密给其他公司。有人诬称永井将筹码式赛马游戏的设计图交给外社,纯属子虚乌有之指控。

于是永井便从营业部被调到总务部。

总务部长高钿直,极力安抚永井。



→94 年 11 月 21 日,SEGA SATURN 正式发售。由于这是 SEGA 所开发的第 6 部家用游戏机,所以便利用了太阳系的第 6 颗行星——土星来命名。此外 SATURN 还有着神秘、休闲娱乐的含义。

体恤永井的高钿，尽量不让永井做总务部的大小事情。可是对永井来说，浑身不自在。一天之中，不知翻遍几份报纸。瞧见闲得发慌的永井，贩卖部长小形总是免不了故意逗他，两人嘻嘻哈哈一番。

SEGA 总公司除了餐厅，还有一个供应简餐的快餐部。只开放给客人，员工不准使用。永井在营业部时，为了接待客人，常往快餐部跑，谁也不敢多说话。

可是没了接待客人的名目之后，就不能用快餐。有时想去坐一坐，不行就是不行，永井也就不再到快餐部来走动了。

调到总务部，最痛苦的竟是上班时间。营业部九点才上班，总务则是八点十五分。四十五分钟的差距，简直是天壤之别。九点上班，电车比较不挤，八点十五分的话，正好碰上交通尖峰时段，可谓行不得也。

太过无所事事的永井，开始调查年轻员工对餐厅用餐的意见，也想到要编公司史，然而诸事不顺。总务部五点就下班，永井从未如此早归过。

小形把永井的现况，一五一十的告诉当时的副社长原升。并且抱怨公司埋没人才的做法，建议将永井调至贩卖部。

永井自己也跑去找罗珊社长，请求上级将犯罪的证据提出。

罗珊社长相信永井是清白的。

由于营业部已经如此打压永井，再回到营业部的话，一定不是滋味，于是永井就到贩卖部门任职。



↑SS 的广告代言人「SS 三四郎」。

在总务部待了三个月的永井，从此改调贩卖部门，官拜贩卖三课长，掌管静冈以南地区的部署。

成功的日产“木马”

在电玩中心至今仍然非常受欢迎的电玩之一是可换筹码代币的电玩。使这种可换筹码代币的电玩侵透日本的是真锅胜纪（现在 SHIGUMA 公司的老板）。真锅先生曾服务于 Pacibic · Wood · Produc · Company。

昭和三十八年（西元一九六三）他和朋友商量进口木马的摆设事宜。

“木马”就是摆在百货公司等的顶楼，让小朋友骑着玩具做成像马的机器。投进十元机器马就会上下摇动、好像骑在真的马上一样。美国制，十八万日元一台。

真锅最后的结论是摆设在很多人的地方。例如车站前的商店街，每天都有妈妈牵着小朋友，放在那儿一定会有人坐。

于是他们就实验性地在巢鸭车站前摆了一台。一天净赚一千日元。一次十元的话算起来一天有一百个以上的小朋友玩。

但是机器太贵了。真锅开始动起了日本自制木马的可行性念头。在向业者查问的结果得到很令人满意的答案。一台五万日元。

真锅下定决心投注于日本制木马。



↑在 SEGA 土星推出的 12 天后，也就是 94 年 12 月 3 日，SONY 的 PLAY STATION 正式投入市场。由此，次世代的战争正式开演。

真锅于昭和三十九年创立了下Σ企业股份有限公司。公司成员只有真锅夫妇两人。Σ是数学记号。

虽然是两个人所组织起来的小公司,将来会变成无限大。“加起来无限大”就是Σ的意思。

Σ在市内设置了一百多台的木马。他们给答应摆木马的店家两成的利润。一台一天赚一千元的话,Σ可拿八百元。一天一百台的话合计八万元。

由于竞争的公司越来越多利润越来越低。而且,和店家之间的分帐也由八、二对分改为六、四分帐。若不降到那么低的话有些店家根本就不让人摆。到了后来连佐藤制药也开始制作木马摆在店头。

于是Σ的真锅胜纪决定收手。

成人游戏中心“GAME・FANTASY・MILANO”的诞生

真锅结束了Σ企业股份有限公司、另创Σ股份有限公司。购入美国制弹子台等机器,设立电玩中心的业务。

真锅最先开始交涉的是中山隼雄的V&V、小形武德的**ローゼン・エンタープライゼス**、及以INVADER(侵略者)造成旋风的TAITO。

真锅开始摸索推出成年人专属的游戏中心。



→SS发售不久、索尼克再次登陆土星。

一般小型的电动游戏场大人是不会去的,顶多只是在等保龄球时稍稍玩一下而已。再来就是小朋友们用自己的零用钱来玩。但是小朋友的零用钱毕竟是有限的。如果老是保龄球场附属品的话、电玩的世界永远不会成长。只有成立电玩专属的电动游戏中心才是真正之道。

但光是弹子台、射击游戏并无法成立大人的电玩中心。真锅于是把注意力转到可换筹码的电玩。当时相当获得大人的喜好支持。

真锅又想到换取筹码的电玩被视为赌博性机器,除非将其赌博性变成纯粹游戏性、可换代币的电玩。

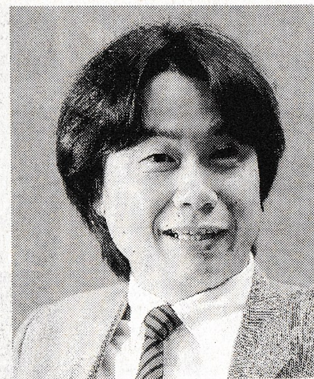
真锅先和刑法权威的平出禾联络。

平出禾的法律见解是,如果纯粹是游戏机的话一点都没有违法的问题。日本法律于德国体系的法律称为观念法。若在英美法律体系的规定、用于赌博的机器就是赌博机。但是采用德国法律体系的日本,赌博本身是坏事但不能说机器是坏的。

警察单位对真锅提出的可换取代币机台及轮盘电玩,并且不提供奖品做法则表示并没有可以阻止之法律。

真锅的经营手法是不提供筹码的非赌博性电玩在全日本定型,如此原本一直黑箱作业的电玩业界也就能光明正大地做生意。

真锅先买进“宾果”的机器,将“PANBALL”五个排成一排就成功的游戏。打出五个球看能否掉进盘面的洞。看哪个球掉进哪个洞来决定其奖赏的代币。



→任天堂情报开发部部长宫本茂,亲自开发全世界最著名软件「马里奥」的顶尖制作人,也是任天堂软件战略的得力干将。

他们先试着在涉谷的“Holiday Hall”摆设一些宾果机。一天净赚约二千日元。

尝到甜头的真锅，开始重新检讨有关用于电动的代币的规格。

在英国等地、用于投币式电动的代币为一般的钱币。但若强调不是赌博性电玩就不能使用一般的钱币了。必须要有机器专用的代币。但使用怎样的硬币是问题。

当时自动贩卖机的精密程度很差。用电玩机器的代币也可以在自动贩卖机买东西。警方规定，为了不使代币与一般钱币混淆，其直径需在 25mm 以上。但实际上小一点比较好用。

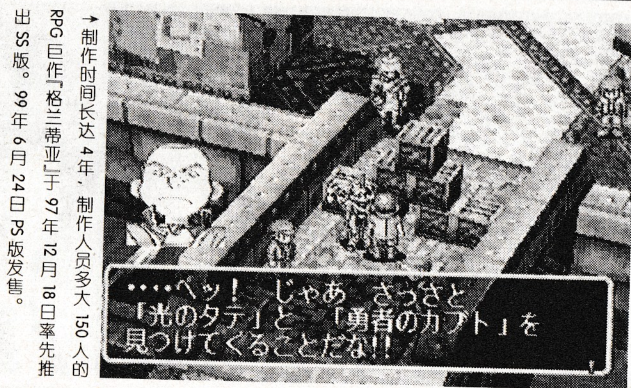
真锅决定要制作材质与厚度都和一般钱币不同的代币。自动贩卖机是根据重量及大小来分辨钱币。若重量、大小、材质都改变的话应该不会有问题。也可取得警方的许可证。

真锅将代币的大小做得尽量接近五元硬币的大小。因为当时并没有使用五元的自动贩卖机。而且他用的代币厚度也比钱币厚，如此就无法投入自动贩卖机的投币孔。材质方面也做成可让吸铁相吸，自动贩卖机内脏有吸铁、会与吸铁有反应的就不是钱币。

经过一番费心考量、不提供筹码的电玩中心终于诞生了。

以往的电玩都挤在用水泥隔间的一个小角落，或是电影院的某个小角落摆几台机器而已。

在以往的电玩中心中怎么看都只不过是摊贩，∑公司不是要摆摊



→制作时间长达 4 年、制作人员多大 150 人的 RPG 巨作「格兰蒂亚」于 97 年 12 月 18 日率先推出 SS 版。99 年 6 月 24 日 PS 版发售。

的，而是要做得象高级餐厅般，具有相当水准的店。

铺上灰色的绸缎、天花板也装上红色的灯，把内装改得象高级餐厅。

昭和四十六年十二月、∑最初的电玩中心《GAME · FANTASY · MILANO》在新宿隆重登场。

一个月净赚的利润是四千万日元之多。

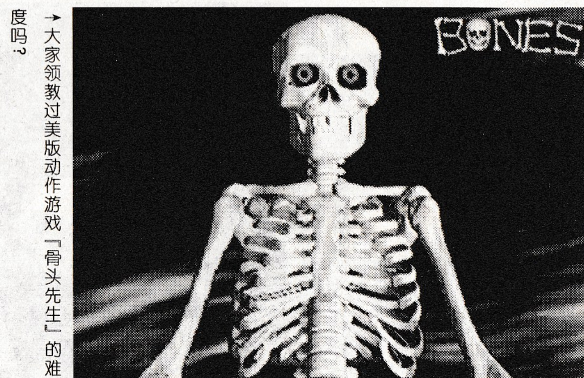
在当时，美国、英国等世界各国健全的代币式电玩都尚未成熟。只有日本把代币式电玩成功地发展成健全的娱乐且渐趋稳定。

不提供赠品的电玩开始成功，也造成了真锅和中山的业务往来。艾斯卡贸易公司的老板中山社长非常钦佩真锅的成就。

在当时电玩机器的贩卖、开发是狩猎民族的商业动作，押对宝的话会赚很多钱。但相对的，落空的机率也很高。中山就是具有这方面的才能。而真锅经营摆设机台的电玩中心、就好比是农耕民族的商业行为。每天辛辛苦苦地打扫地板、维修机器。每天都实实在在地重复努力着相同的工作职责。

∑公司的性质是很机械化的服务业。他们知道，如果顾客将代币投进机器而机器没有反应、或是脏兮兮的话，客人就不会再上门了。因此工作人员老老实实地维修机器、给人干干净净的感觉。并且随时的提醒自己，让客人能快快乐乐地玩。

∑以新宿的第一家店《GAME · FANTASY · MILANO》为出发点，又在



→大家领教过美版动作游戏「骨头先生」的难度吗？

中野、池袋、银座等地增设许多电玩中心。

代币式游戏的电玩中心，到昭和四十七年八月、歌舞伎町隔壁的“CASINO · GAME · LASVEGAS”登场为止，皆是∑的独占市场。

从战后到昭和四十七年，日本本身并不是太富裕，不过日本慢慢的茁壮成长。即使有景气、不景气的波浪，整个社会还是持续的成长。电玩业界也一样，慢慢的形成气候，这就是社会进化的步调。在当时电玩这东西扮演的就是抚慰大众的轻松娱乐角色。

2　游戏开发就是 SEGA 的生命

VIDEO · GAME 之元祖“PINPON · GAME”的登场

昭和四十七年，SEGA（セガ · エンタープライセス）在日本是名副其实的电玩顶尖公司。SEGA 所开发出来的机器在日本的市场占有率事实上高达 65%。

昭和四十七年十一月开发出电玩史上时代的新软件。“ノーラン · プッシュネル”开发“PINPON · GAME”之“PON”登场了。美国的 ATARI 公司所作出来的 VIDEO · GAME 机器（电视游戏）。砖块游戏及 INVADER（冒险家）等、之后大受欢迎的家庭电视游戏机（VIDEO · GAME）之始祖。



→由于加入了攻击设定，「救火奇兵」比同为 SONIC 出品的「深夜入梦」更加诱人了。

当初美国并不看好“PON”。

“那种电玩是不可能赚钱的！”

但“PON”出乎意料的大受欢迎！

在“PON”登场之前即使最受欢迎的机器一台一周也不过赚四十五块美金。而“PON”每台每周平均赚约二百块美金。

“ノーラン · プッシュネル”于一九七二年（昭和四十七年）创立了 ATARI 公司。成立时的资金仅仅二百五十美金。公司名“ATARI”是取日本围棋用语攻击时“叫吃”之意。

ATARI 公司制造了一万台的“PON”。光是昭和四十八年一年就获利三百万美金。ノーラン实现了美国梦、以“幸运儿”（Cinderella · Boy）的角色一举成名。

“PON”在美国大举成功后，也于昭和四十八年四月于日本登陆。

当时在 SEGA 开发部的佐藤秀树（现今之 SEGA 的董事）看见“PON”时非常诧异。利用电视竟可以做出这样的电玩，真的连想都没想到！

“PON”是两个人玩的乒乓球游戏。画面的两端各有一支长 1.5 公分、宽 0.3 公分的球拍会发亮。利用拨的方式使球拍上下移动。玩者分成左右两边来打画面上的球。打不到时就是对方得分。先得到十五分者为赢家。没有对手时，电脑可扮演对手。

佐藤也以电脑为对手玩了几关，电脑相当强。佐藤再怎么努力都



→「J 联盟职业球队的创造 2」中有许多玩家熟悉的面孔，此外，队员的原创模式同样诱人哦！

无法赢电脑。最后终于达到忘我的境界、玩了一关又一关，却都不会感到厌烦。令他称赞不已。

与 SEGA 的热门电玩"潜望镜"这种机械式的电玩大异其趣，电玩的新时代已经来临了。

SEGA 马上着手开发"PINPON · GAME"。昭和四十八年七月"SEGA · PONTORON"（セガ · ポントロン）上市。TAITO 也于同时期开发出"EREPON"（エレポン）的 PINPON · GAME。PINPON · GAME 在美国相当受欢迎但在日本更为轰动！

电视游戏机的时代

佐藤深感家庭电玩的重要性向越智止才之助开发部长报告，应该开发电视游戏机。时代已走向电视游戏机的方向。

但 SEGA 的上层部门并没有拨下大量的经费补助开发。

上级认为，SEGA 从成立以来都未曾出现过赤字，经济不景气的时候也是如此。严密的经营一定不会错，花太多的经费去开发是很危险的！

佐藤当初就是为了开发才进 SEGA 的。他是东京都立工业短期大学的电气科出身的。毕业前在找工作时，他的教授曾劝他到制造电器开关的公司工作但他一点都不感兴趣。

学校在品川的鲛洲附近。离 SEGA 所在地的羽田很近。于是他便决



→右图为「光明力量 3 剧本 2 · 猎物是神子」中登场的主人公美迪奥。

定到 SEGA 试试看。

负责人事的人很喜欢佐藤活泼、自信，将他介绍给开发课长田中实先生。

佐藤于昭和四十六年四月进入 SEGA 公司。最初做的事只是做做道具。连钢丝锯都自己做。佐藤不但不感到厌烦反而每天乐于其中。

每天都有新发现，佐藤在其中渐露头角、开始着手电玩的开发。

昭和五十一年，家庭电玩的"打砖块"上场。"ノーラン · プッシュネル"所领导的 ATARI 公司所创出来的软件。

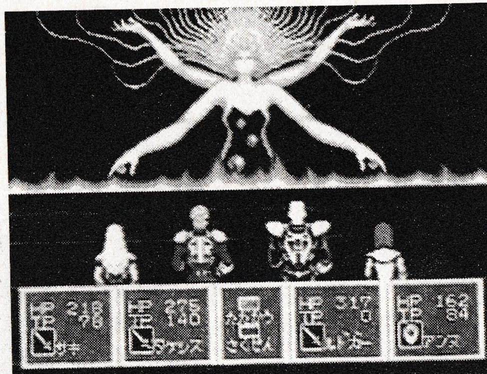
以往的电玩都是站着玩，不能坐着玩。但是"打砖块"登场后，也可以在咖啡店坐着玩。"打砖块"受到相当程度的欢迎、电视游戏机开始进攻咖啡店。

佐藤正要着手开发时，日本的电玩界吹起了革命性的旋风。

昭和五十三年，完全改变电玩业界的革命性新电玩出现了。TAITO 所开发出来的"SPACE · INVADER"（太空侵略者）。当时日本的电玩界几乎是清一色的"INVADER"。"INVADER"的军队为了占领玩家的营地开始进行攻击。玩家要操作自己的炮台来击落"INVADER"。

以往的打砖块、"PON · GAME"，都没有由对方主动攻击的想法。无论是大人或是小孩都非常热衷于这种全新的电玩。

由于"INVADER"的登场，向来在电玩业界都居次位的 TAITO 一夜之间荣登冠军的宝座。到处都充斥着"INVADER"的争夺战。咖啡厅、电玩



→作为 MD 上头号 RPG 的「梦幻之星」系列的续作正在锐意制作中，准备于 2000 年登场 DC。

中心等都在努力设法多买进"INVADER"、即使一台也好。

当时身为贩卖部长的小形先生，第一次看到"INVADER"时也吓了一跳。

可惜的是 SEGA 并没有可以和"INVADER"对打的电玩。

身为贩卖部长的小形必需要有坚持到最后关头的决心。为了贩卖他们的机器，天天拜访开发出"SPACE · INVADER"的 TAITO。

"INVADER"一直卖一直卖每天仍然有订单进来。

机器的需求量已到了压倒性不足的程度。也有一些人物在硕大的电玩中心只摆一百台"INVADER"（侵略者）。有人甚至于不是因为场所摆机器而是先把机器买来再来找场所。

SEGA 的操作网也因"INVADER"（侵略者）景气之故，规模扩张到三倍之大。也有业者顺着"INVADER"（侵略者）的波浪而加入电视游戏机业界的。后来又有掀起家庭电玩风潮之任天堂、KONAMI（**コナミ**）、DETA DAST（**データイースト**）、JELCO（**ジャコレ**）、NAMCO（**ナムコ**）等等。

在此之前电玩的操作群都没有外行人加入。要成为操作员之前先要研修一年学习机器的维修。不这么做的话是不能成为行家。"INVADER"（侵略者）旋风中连机器都不懂的人也加入阵营。

"INVADER"（侵略者）已经赚太多了。听说在当时的日本一天要用掉四亿日元的一百元硬币。四亿元要四百万个硬币。日本全国的百元硬币几乎被搜括一空，日本银行开始深入各电玩中心调查。



→真宫寺樱的配音横山智佐小姐，好象留着与樱一样的发型吗！

由于利润很高、连机器都不懂也加入经营行列的外行人，在机器发生故障时完全不知机器为何会坏掉。会修理机器的人非常不足。常会有经营者闯下麻烦。即使是这样却仍不断有订单要求购买"INVADER"（侵略者）的机器。

当时 SEGA 的贩卖部长小形先生眼见从 TAITO 购入的"INVADER"（侵略者）机器卖得这么好，痛感自己公司之开发能力的不足。

贩卖三课的课长永井明先生也是在"INVADER"（侵略者）旋风中没有迷失自己的人之一。

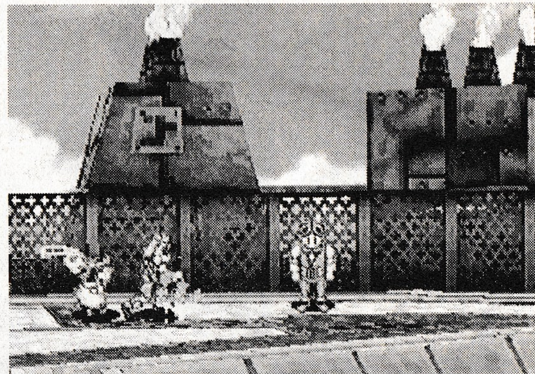
身为电玩的相关业者，永井对"INVADER"（侵略者）旋风感到高兴。因为电玩业界的活性已是事实。但是"INVADER"（侵略者）也未免卖得太过好了！

去九州的营业处，如果是三天的话永井只要三天都接受接待就回来，不用主动去推销。"INVADER"（侵略者）是极明显的不足。到处都抢着要"INVADER"（侵略者）、即使只有一台也好。外务完全不用辛辛苦苦地出去跑生意。

因"INVADER"（侵略者）旋风、SEGA 也做出"INVADER"（侵略者）型的电玩"YAMATO"（大和）。

昭和五十三年十月，永井以贩卖课长的身分参加于芝加哥举行的 MOA 展览会。

"YAMATO"（大和）的确很像"INVADER"（侵略者）。但很明显地比



→目前，「格兰蒂亚」的续作也在开发中，据 GAME ARTS 执行董事宫路洋一透露，新作的通关时间将比 SS 版要短，但是玩家的年龄层将会有所提升。

"INVADER"(侵略者)差很多,谁都看出来。

"YAMATO"是战舰"YAMATO"击落来袭之敌机的电玩。炮台共有三门,比"INVADER"(侵略者)的炮台大三倍。所以,当然也很容易被敌军射中。但最大的致命伤是游戏的连续性。

"INVADER"(侵略者)是只要自己的炮台不被破坏的话,可以一直玩下去。十关、二十关都没关系。

而"YAMATO"(大和)是连续两关的话,炮台就会自动破坏、游戏结束。

在开幕的前一刻SEGA决定将"YAMATO"(大和)收起来,原因不外是怕游戏性不足,而带来负面的影响。

之后,SEGA又开发出类似"INVADER"(侵略者)型的新型电玩"SPACE·FIGHTER"(宇宙战士)。因为"INVADER"(侵略者)旋风"SPACE·FIGHTER"(宇宙战士)卖得不错。但游戏本身的乐趣并不及TAITO的"INVADER"(侵略者)。

小形在负责贩卖的椎名俊一死后极力说服ESUKO(エスコ)贸易的中山社长进SEGA公司。

在那个时代,电玩业界的市场和昭和三十五年中山进入V&V时大不相同。当时由SEGA、TAITO、V&V三分天下的局面在中山尚未进入V&V时,V&V本是榜上无名的。由于该公司经营策略太死板而错过大好良机。后来威胁到SEGA的NAMCO(ナムコ)在经济及规模上都还算



→进入97年后,PS凭借SQUARE的「FF7」和其它作品一路猛进,土星则因为缺少超大作而显得有些力不从心。

小型企业。

在当时,SEGA确实是有点跟不上时代。TAITO正积极地将电子学的技术应用到电玩上,而且NAMCO(ナムコ)正与ATARI(アタリ)携手合作而企图大展鸿图。SEGA虽然于早先时期在娱乐性电玩上曾经成功,但是却也从此没有更进一步的进展。

小形只要有空就会去找中山。

原因是SEGA的业绩正急速地落后着,再这样下去的话是不行的。纲纪大乱,大家为所欲为。D&D(技术开发部门)落后、无法统治。

不只是小形,就连SEGA罗珊社长也热衷于招揽中山进公司。

ESUKO(エスコ)当时几乎称霸新宿歌舞伎町的电玩中心。当时都称歌舞伎町的一番街为《ESUKO街》。年利润超过一亿日元。

当时并非不招揽中山就不能朝安定的方向发展。罗珊社长也不是随随便便就想把中山找进SEGA的。从规模上说来SEGA也算是个大公司。但罗珊社长也没有采取高姿态,而是以寻找工作伙伴的态度去和中山接洽的。可说是以"三顾茅庐"的态度去求才。

中山正在认真考虑做决定时,另一家公司也找上门了。是当时在美国业绩也相当惊人的BARI(バリー)。

BARI(バリー)是当时美国娱乐界的顶尖公司。SEGA业绩二亿日元的当时BARI(バリー)的业绩是八亿日元。

若说该公司拥有赌场、称霸当时的拉斯维加斯是一点都不夸张



→一直以索尼克好友身份出场的泰奥斯大家一定不会陌生吧!它那两条可以用来当作螺旋桨的大尾巴真是很神奇啊!

的。

BARI(バリー) 以比 SEGA 还要优惠的条件想要买 ESUKO 贸易公司。

SEGA 的条件是以五亿日元以下将全部股份收购，把 ESUKO 变成 SEGA 的子公司。而且,中山为 SEGA 的副社长。

中山拥有 ESUKO(エスコ)100%的股份。若一口气全部卖掉的话几乎全部都会被课税课完。但若分开卖的话就几乎不用课税。但是罗珊社长对于这件事却非常坚持,并且强调一次卖清。

BARI(バリー)出的条件在五亿以上。分五年将其股份买回。金钱方面的条件远比 SEGA 好多了。

虽然 BARI(バリー)在金钱方面的条件很好,但是中山仍然没有答应。

SEGA 在日本全国广为活跃、地盘很大。但是,BARI(バリー)在日本几乎完全没有活动。以 ESUKO 为据点在日本扎根比较好。事实上,这样的话变化比较小,跟现况没有两样。而且,SEGA 又有开发部门。

中山看到全日本的"INVADER"(侵略者)旋风也感到危机感，中山感觉到若让 TATIO 继续称霸下去的话,说不定不进入 TAITO 的旗下就无法在电玩业界生存下去。这对电玩界而言是相当不好的。倒不如进入 SEGA,压一压 TAITO 的霸气,看看胜者为谁。

中山跑去和∑的真锅胜纪商量,真锅的回答是 SEGA 比较好。BARI



→DC「索尼克大冒险」中出现的可爱角色是谁呢?难道是索尼克的女朋友吗?

在日本根本没有地盘。

昭和五十四年中山隼雄就任 SEGA 的副董事。

昭和五十三年、员工二百名中开发部员工只有四十五名。中山当副社长后一口气增加二十五名,变成七十名。

中山最常和工作小组说的一句话是:

"开发"才是公司的生命!

中山不擅于在大众面前演说，比较擅长一个人、一个人的沟通方式。一站在大众的面前就会不好意思。

中山不断地将员工叫到自己的房间沟通。尤其是小形，不管任何小事都会把他找进去,有时,一天甚至多达三十次。

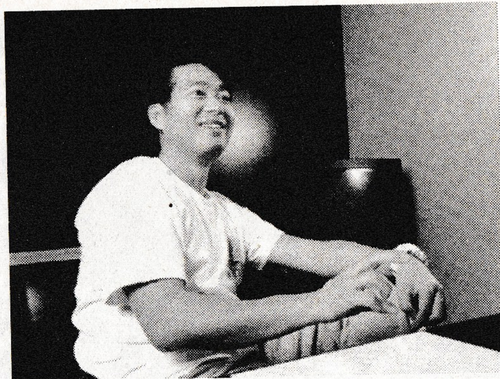
对中山而言小形是非常值得信赖的。中山是业务出身，与其交情很深。两个人都彼此互相了解。

中山就任以来,SEGA 较古板的人都渐渐离去。有的是辞职、有的是退休。SEGA 已到了脱胎换骨的时代。新的嫩苗正在萌芽。

之后，支撑 SEGA 的三羽玻璃公司、小形武德、铃木久司及开发之希望佐藤秀树等悠游自在发挥所长的时代终于到来了。

日本交给中山掌管

中山虽然进了 SEGA，但是并没有完全照自己的意思改革。开发部虽因中山之大力提倡增加了人手但仍嫌太弱，尚无法制作出掀起风



→冈本吉起，CAPCOM 常务董事，统管「街霸」系列、「生物危机」系列的开发工作，业界的活跃分子之一。

潮的软件。

昭和五十四年六月八日,"INVADER"(侵略者)旋风突然丧失威力!

贩卖部的小形惊愕不已。令人不敢相信的是,从那一天起,SEGA所贩卖的"SPACE·FIGHTER"(宇宙战士)的订单竟突然终止。

因"INVADER"(侵略者)旋风,SEGA白白把业界顶尖的宝座让给了TAITO,屈居老二的地位。令SEGA的内部充满危机意识。

尤其是开发部的佐藤秀树更是焦急。一定要想办法开发出带头的新软件。

这个电玩是画面上的跑道上有许多"点"。这些"点"在玩家操作自己的车子时,会一一消失。但是敌人的车子会阻挠玩者的车子。自己的车子若碰到敌人的车子就会毁坏。

后来又有小精灵《"ペックマン"(PUCK MAN)》,造成小精灵旋风、也是"消去点的电玩"。

这些电玩虽受到欢迎,但并没造成非常大的旋风。

佐藤他们的开发部每晚都拼命开会。企划开发赛车游戏中更进一层的"摩纳哥大赛"(モナコ·グランプリ)。

在当时赛车游戏(SPEED RACE)上,以TAITO的机器最受欢迎。

佐藤他们每天都在进行会议。连中山也参加。

中山也提出了从以前就感到纳闷的事情。游戏当中时间一到就非得结束不可?一直玩到车子坏掉是不是会比较好玩?



→继『七风岛物语』之后,由ENIX开发的『足球RPG』再次登陆土星,该作将RPG与SLG进行了巧妙的融合,风格独特,口碑甚好。

事实上"INVADER"(侵略者)就是玩到毁坏才结束的。

"摩纳哥大赛"决定采用中山的意见。最初的九十秒和以往相同是采时间限制,不管车子坏掉几台都没关系。但是,得到某种程度的点数以后,即使时间的限制到了也没关系,可以玩到车子全毁为止。

以往在赛车中没有出现的点子,在不停讨论中一一出现了。

"赛程中加上一些桥也很好玩呀!"

"下雨的话道路会变滑,如何?"

"若发生车祸的话会有救护车来的点子如何呢?"

"不错!若在中途突然变暗、车子的大灯会打开,只有大灯照得到的范围看得见的话如何呢?"

"摩纳哥大赛"采集思广益、众人脑力激荡,终于击败先前在赛车电玩中遥遥领先的TAITO、获得胜利。

这个电玩最后发展成拯救SEGA的软件。

昭和五十四年、NAMCO(ナムコ)旋风在同业中吹起。"小精灵"登场。

那是一种操作黄色的"小精灵"球体消除"点"的电玩。红色、粉红色、蓝色、水色的怪兽会阻挠小精灵。顺利逃过怪兽的追击、消除所有的点后就可以进入下一个区域。

"小精灵"受到爆炸性的欢迎,SEGA也从业界的第二名掉到第三名。



→原土星事业部部长冈村秀树,为SEGA立下汗马功劳的元老级人物。

中山又开始焦虑。而公司内部的改革也无法和想像中一样顺利进行。

但也由于业绩的掉落，事情有了新的发展。在美国指挥的罗珊社长作出下列决定。

“今后日本要交给中山。从此不在美国控制了！”

对中山而言终于有了可以大大改革的机会。

中山更积极地考虑公司内部的改革。当时、SEGA 仍在制造投币式的点唱机，但这种商品在当时已经不通用了。

于是中山下令停止投币式点唱机的制造。

中山计划了大规模的人事异动。光是口头说要异动但是公司内部仍存在着许多障碍。真的敢在公司大刀阔斧地整顿的人还没有。即使连中山一想到公司内的问题都头痛。

身为 SEGA 副社长的中山隼雄创立了“电玩委员会”，先示范 SEGA 试做的电玩再征求批评的委员会。

铃木久司也从制造部参加。

“电视委员会”是不分其所属部门，由各部门抽出员工而组成的协会。委员会中一直都采强烈意见的是铃木。要是他觉得不妥的地方就一定明讲。

铃木心里知道，什么样的软件会受欢迎，什么样的软件即使开发出来也不会卖钱。但是没有直觉。



→96年6月23日，任天堂的64位主机N64发售。电玩界的三国鼎力局面逐步形成。虽然N64在日本的销售情况低迷，但是该主机在美国市场却日渐红火，推出后仅半年就获得了「MACHINE OF THE YEAR 96」大奖。

铃木所在的制造部是实际组合机器的部门。工作的时候，大家都拼命组合机器。午休时间一到就在摆满完成了机器的地方玩电动。大家都会赶快把午饭吃完，草草了事就马上在一堆黑压压的人群中玩电玩，好像没有受欢迎的电玩般。工厂是市场的缩影。铃木光看员工的样子就可以想像到市场的样子。

铃木在“电玩委员会”的讨论会中感到中山感性的一面，赞不绝口。

铃木觉得“感性”是天性靠靠努力的话只能进步一点点。这是由那个人所生长的环境、性格等整个人格所产生的东西，没有的人在怎么努力都不会有。中山有这方面的直觉。

SEGA 到目前为止都是美国所经营。好的部分当然有，但坏的部分也有，铃木觉得坏的部分是各部门间横向的联系不存在。例如：制造部与营业部之间没有交集。互相都不了解对方在干什么。

假设现在有三百元的零件。制造部若能将零件的价钱杀到二百元的话，当然是好事。但那是要花时间慢慢交涉的。

营业部的立场就不一样了。电玩的机器一天一台能赚多少万元。为了要等制造部杀一个零件的价位几百块钱，机器晚一天到手的话就损失不少。

铃木拼命说服供应零件的人。

零件的杀价对零件部而言是很正确的。但有些时候“速度”比“价



→由日本当红的偶像歌手安室奈美惠担当主角的游戏也出现在 SS 上了。

钱”还要来得重要。

各部门缺乏横向联系的弊病也出现在其他地方。

“INVADER”(侵略者)旋风消失后,机器的外壳大量余存。活用机器的外壳、改变电玩的程式主机版用在新的电玩,全国都开始盛行着这种改装系统。但SEGA的技术部尚不懂改装的技术。

“INVADER”(侵略者)的电玩机,控制盘左侧是摇杆、右侧则是按钮。各个公司也跟着其外壳的基本做电玩。SEGA的外壳却不同,有的摇杆在右侧,有的按钮有两个,都是一些无法改装再利用的设计。

SEGA公司的工作小组的确只考虑到自己的部门。

情况自从中山副社长进入公司后,SEGA虽说只有一点点,但也稍有改善。再怎么说中山也是靠贩卖起家的。

中山在ETUKO(**エスコ**)时就已被同业称为“赚钱的中山”、“操作市场的中西”、“技术的中村”。将ESUKO贸易的中山、TAITO的老大西、NAMCO(**ナフコ**)的社长中村三个人相提并论。当时这3人对机器的销售情形非常敏感。

昭和五十四年、铃木参加了在晴海举办的JAMMA SHOW。

NAMCO发表了“GALAXIAN”(**ギャラクシアン**)小蜜蜂的新电玩。基本上是采“INVADER”(侵略者)路线,反击敌军之外星人。和“INVADER”(侵略者)最大的不同是速度感。

“INVADER”(侵略者)是静静的降落,而“GALAXIAN”(**ギャラクシア**



↑97年,由高桥宏之、高桥宏五监制的「光明」系列登陆土星,以三部曲的形式相继推出。

ン)的外星人各个都是以很快的速度攻过来。敌人或做成苍蝇的外型、或做成鸟的外型,任何时候都能在空中飞翔。

后来“GALAXIAN”(**ギャラクシアン**)急追“INVADER”(侵略者)登上卫冕宝座。NAMCO直逼SEGA。

SEGA内部各自为政、游戏创意性不佳,正是中山、铃木等人最担忧的地方,是该采取更激烈的改革手段了。

兑换机成为第二开发部的基础

铃木从长久以来一直呆的制造部转到技术部。

到了昭和五十六年,电玩业界的主流是改造技术部门。电玩机的外观一样只换记忆程式的主机板。

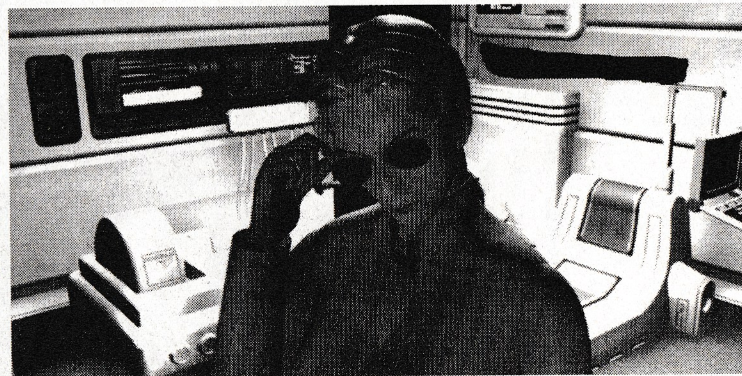
技术部除了画主机板的线路之外没有别的工作可做。当时技术部有四十人之多,而画线路只要五个人就够了。

铃木每天拼命的想有没有更好的点子。

铃木召集了部属中能力较被肯定的三个人。仓泽申(现SEGA的AM开发设计本部董事本部长)、山田顺久(现SEGA生产管理本部副本部长)、渡边克好(现SEGA之AM第五研究开发代理部长)。

铃木有鉴于日本政府准备发行新的五百元硬币,因此希望山田等人能制造将五百元硬币换成一百元硬币的机器。

做兑换机需要电脑。当时的技术部尚无电脑。而且他们三个人都



↑「异灵」中精美的CG画面令人过目不忘。

不懂电脑。

铃木带领 3 人立刻飞去美国技术合作的公司 GUREMURIN(グレムリン)接受一个月的研修。铃木向他们借了一台电脑，他们三人都边看边学电脑动作边作笔记。

昭和五十七年、日本财政部开始流通五百元硬币时，SEGA 的兑换机也出现在电玩中心。铃木又指示三个人：

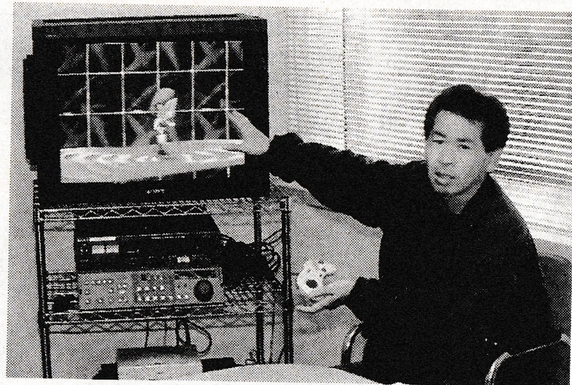
“现在要做千元纸钞的兑换机。目前为止没有这种机器!”

“现在机器的投币口只有一个。只要把投币口改成两种就行了!像机关枪一样。”

上述接受硬币的机器，普通的机器要吐出五个硬币需要一秒钟。但若将机器的投币口改成两个、互相交换，同样的一秒钟内可以出来十个硬币。这种新式的兑换机令客人非常高兴。SEGA 的兑换机器也获得了专利。

当时副社长是中山，看到铃木们的行动也非常感动，于是立刻宣布把技术部改成第二开发部，开始着手开发。

中山解散技术部，成立第二开发部，铃木为第二开发部长，以这第二开发部的成员为重心，后来发展出拯救 SEGA 的电玩产品。



↑「VR 战士」之父铃木裕，AM2 研开发部部长，日本业界最具实力的游戏制作人之一。

第四章 SEGA 的大跃进

体感游戏始动

郊外型娱乐广场设立

SEGA 大战略

1　体感游戏始动

使用影像之赛马电玩的开发

当时任天堂营业部的驹井德造(现 SEGA 的副社长)因为日本第一个使用影像的赛马电玩"EVR 赛马"而与 ESUKO 的中山隼雄很熟。任天堂"EVR 赛马"关东贩卖之主力为 ESUKO 贸易。

驹井与中山认识之后咋舌称奇。

一般在购买电玩机时订购的数量都不大。计算时都想：某处摆几台的话就可以卖多少多少。计算时都是"大概需要几台"。但是中山的作法却不同。他会先计算现在全日本可以卖多少台?计算完之后才问："任天堂控制住哪里?"

"这里、这里已经卖得不错了……"

听完驹井的回答之后，先将那一部份的数字扣除，然后统计之后再一次大量购入扣除剩下的台数。

驹井很佩服中山的大将之风。

当然买卖是不能说有大将之风就可以的。需要自信、以及冷静的计算。



→96 年末，由 HODSUN 出品的另一 RPG 大作「天外魔境・第四默示录」登陆土星，该作中穿插的大量动画是其主要卖点。

这是普通人做不到的。因为一次买进很多机器所以任天堂也要卖得很便宜。任天堂制造机器的能力还没有那么厉害。因此，当时机器几乎是 ESUKO 贸易公司中独占的状态。

在买卖关系渐渐相互认识之后，中山与驹井之间相互信赖的关系也慢慢建立了起来。有时驹井也会提出较勉强的要求。利润不太高的机器也会要求中山多买一些。

这时候中山会二话不说就买、连汇票都签给驹井。

驹井也是形式上的买卖、实际上并没有将机器卖给中山。因为当时任天堂的处境真的很困难。

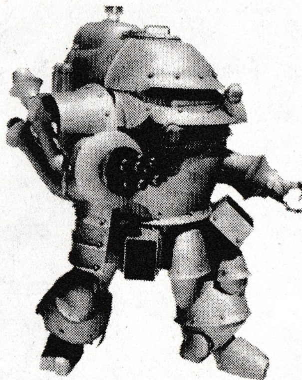
不论制造什么产品都不畅销。自石油危机以后，任天堂遭遇有史以来最大危机。组织的每一位成员无不战战兢兢。

昭和五十三年，TAITO 公司开发的"INVADER"(侵略者)在日本造成旋风。

没想到竟疯狂畅销。自产品问世以来即高度畅销。任天堂制造的机器，虽还不至于胜过 TAITO 公司，但至少使任天堂公司完全复苏起来。

由于百元硬币在市面上大量流失，日本银行开始对任天堂公司进行调查。当时，在日本，一天共有四亿元、四百万枚硬币在市面上流通。不消数日，这些百元硬币竟然消失无踪。

如果没有"INVADER"(侵略者)的问世，就没有之后 SEGA、任天堂、



→出现于「樱大战 2」中的战斗机甲——光武改。

NAMCO，这么说应该不过分吧！由于贩卖冒险家游戏所获得的巨利，任天堂公司开发了入主后风靡全世界的家庭电玩。

家庭电玩游戏机的盛行

“INVADER”（侵略者）没落之后，SEGA 公司推出“INVADER”（侵略者）之续集—HEADON。任天堂即刻获得 SEGA 公司之授权，开始着手进行生产。该游戏虽没有第一代冒险家畅销，却也大受欢迎。

在这期间，任天堂公司也开始自行着手开发新游戏，但是却毫无进展。任天堂的开发部门多是技术人员，虽精通机械原理，却没有富有创意的灵感来开发较新鲜有趣的游戏。

驹井于是向山内社长建议，不拘任何部门，即日起开始征求有创意的想法。

当时负责设计扑克牌的宫本提出他的一种叫“大金刚”的游戏。

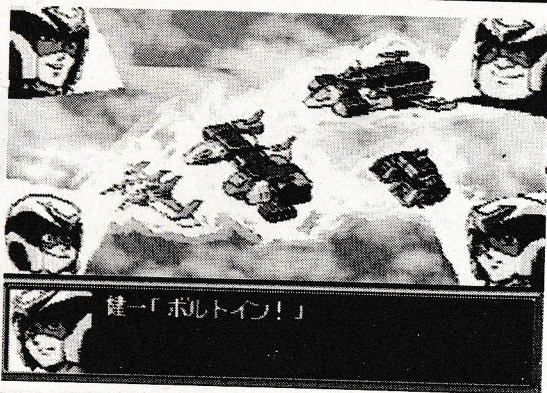
那是什么样的游戏？

就是公主被大金刚掳去，然后王子前去英雄救美的游戏。

游戏的内容分为二十五公尺、五十公尺、七十五公尺、一百公尺四个关卡。王子为了拯救被大金刚掳去的公主，而逐一破关前进。

若安全过关之后，即可获得公主的一个香吻。

在大金刚游戏中的人物，成为后来创造任天堂神话的“超级马里奥”中的主角。



↑「超级机器人大战」系列被土星玩家誉为最出色的 SLG，其分支情节和隐藏角色的设定倍受好评。

此时，驹井正面对其人生之转折点。

“INVADER”（侵略者）旋风开始走下坡的同时，SPACE FEVER（スペースフィーバ）也开始没落，且之前的呆帐尚未解决。为了处理这个问题，驹井开始对任天堂旗下的公司采取某些措施。这可是件吃力不讨好的工作。因为公司高层要求他勒紧腰带，量入为出。

驹井为此常感压力甚大。中山洞烛先机看出了驹井的困境，乃极力的推荐其前往 SEGA 公司求发展。

昭和五十七年九月，驹井正式到 SEGA 上班。

那时 SEGA 公司里的开发次长田中实、开发部的佐藤秀树，正在企划家庭用个人电脑。

当时在电玩业界 MSX 构想早已喧腾多时。这是一个以 ASCII（アスキ）为中心的构想，有三菱电机、松下电器等数十家在电脑业界起步较晚的公司也参与其中。

三菱、松下两家公司将家用电玩机 MSX 的硬体部分统一，虽双方各有其独自的不同点，可是基本上两家所出产的软件是可以相容的。打算以该计划围攻早先起步的 NEC、富士通、夏普（SHARP）三家公司。

受到 MSX 构想的刺激，田中与佐藤也计划进军个人电脑市场。在 SEGA 公司里，家用电玩的气势正如日中天。驹井的加入对 SEGA 公司来说真是如得神助。

昭和五十八年一月，驹井出席了在拉斯维加斯所举办 CES 展示



↑96年9月，「VR战士3」终于与玩家见面了，该作不仅体现了 MODEL 3基版的强大威力，也向世人展示了 SEGA AM2研的制作实力。

会。

在美国，家用电玩的风潮早已衰退，各公司都呈现滞销的现象、库存量都很大。曾经在美国电玩界引领风骚的ATARI（アタリ）、MATERU（マテル）、KOMODORU（コモドリ）等公司皆跌至谷底，一蹶不振。

在日本，家用电玩未曾盛行。在“INVADER”（侵略者）之前，任天堂曾与三菱电机共同开发，眼见即将掀起热潮之际，却被“INVADER”（侵略者）游戏给一手捻熄。

NEC的PC6000系列颇受好评。叫价二十万日币的电脑也十分畅销，大伙一股劲儿也直嚷“个人电脑”、“个人电脑”，还不过只是用个人电脑来玩电玩游戏而已，大部分的客人买了部电脑回家并非要设计程式，而只是当做玩电动玩具。

驹井兴起了廉价游戏电脑开发的念头。中山在驹井入社后的昭和五十七年七月，就任SEGA日本公司（SEGA·JAPAN）的社长。他果然采用了驹井的建议。

昭和五十八年，SEGA公司成立了PC事业部门。四十位成员都是从其他各部门召集而来。

实在没什么优秀的人材，真正能做事的，放眼望去只有驹井、田中实、佐藤秀树三人而已。

并非驹井等一班人不受重视，而是当时的SEGA公司的开发部人员正值从缺状态，根本没有多余人员可分配给新成立的事业部。此时



↑『兰古瑞萨3』中的主人公。

驹井等人排除万难，推出“SG—1000”、“SC—3000”两个企划案。

SG是SEGA·GAME的缩写，SC则是SEGA·COMPUTER的缩写。其实这两种机型的主机几乎完全相同，只是“SG—1000”装上另外卖的键盘之后，即成为“SC—3000”。

SEGA公司有关个人电脑的部分，几乎是一窍不通。从没想到要战胜早先起步的NEC或者夏普公司。至于电玩部分，则是在营业用机器方面有多年累积的经验。

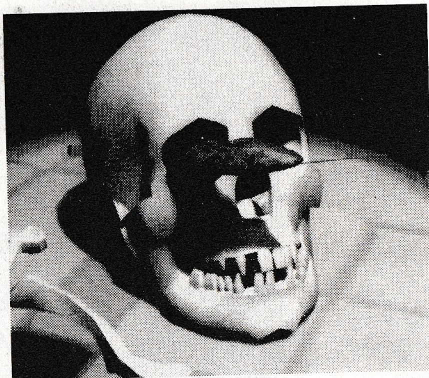
个人电脑除了电玩以外，的确尚有文书处理、会计计算等其他诸多功能，但是小孩幼童是不可能会利用电脑从事程式设计与会计事务的。若再加上其他功能，价格会高涨至二十万日元左右，小孩子将会望之却步。

为尽量压低价格，好设法降低材料成本。舍去高级材料，改用一种特殊的“酚醛纸”（PHENOL PAPER）。再怎么特殊，纸终归是纸，根本别想制造出和娱乐机型般相等优异性能的机器。

而且还遭到公司里一些从事娱乐电玩者的批评，用纸做成的东西能叫做电玩吗？但是驹井仍坚持使用酚醛纸。驹井的看法是价格越便宜，小孩子越买得起。

驹井更进一步提案，另外加售学习用题库软件。

虽说已降低价格，“SG—1000”也要一万四千八百元，“SC—3000”则要二万九千八百元。这可不是一般小孩的零用钱买得起的价位。



↑96年中旬，借助次世代主机的性能优势，一批以营造恐怖气氛的解谜、探险游戏逐步出现，『盗墓者』和『D之食桌』均是早期AVG游戏的代表作。

但是，事情仍有转换的余地。在当时，一提到电脑，总会令人联想到那是读书的用具。于是小孩子便缠着爸妈央求。

"好啦！念书要用的嘛！买一台电脑好不好！"

然后，小孩子只买一支学习用电脑软件，其他都买电玩软件。反正父母亲也分不清什么是什么。驹井自信满怀的说："这种学习软件和电玩软件的组合，绝对行的通。"

一手企划了 SEGA 家用电玩机"SEGA—1000"学习用软件的驹井，于昭和五十八年七月，满怀自信的说：

"学习用软件绝对会派上用场。然后，SEGA 将借娱乐电玩之势大受欢迎，赶紧将娱乐性电玩软件移植到家庭用电玩吧！"

然而驹井的这一番话却遭人浇了一头冷水。

那是办不到的事情！

原因是 SEGA 曾经畅销一时的电玩软件，版权都已不在 SEGA 身上。

当初因为 SEGA 公司已不打算进军家用电脑业界，于是一些畅销的软件版权大半都出售给美国的电脑公司。剩下来的只是一些乏人问津的游戏软件。

驹井于是和 PC 事业部的田中实、开发部的佐藤秀树商量对策。

就在同时，他们获知，驹井的老东家任天堂几乎在同一时期进军家庭电脑业界的消息。



→「月花雾幻谭」以其特有的东方气质而倍受我国玩家推崇。

佐藤于是毅然决然地准备对抗任天堂。

驹井等人便开始着手进行家用游戏软件的开发工作。

但是，开发新型软件可不比改造现有软件来的容易。

昭和五十八年七月，"SG—1000"和任天堂的"FAMICOM"同时推出新电玩。任天堂推出了曾在电动玩具店红极一时的"大金刚"。

第一个推出的是卡式录音磁带软件的一种"大猩猩（**コンゴ・ボンゴ**）"内容是猎人攀爬绝壁，飞越断崖追击大猩猩的游戏。

如果能闪过猴子或者椰子的攻击，抵达大猩猩所在处，该关便算通过。

SEGA 和任天堂的第一回合交手，任天堂获胜。

SEGA 接着推出了新开发的足球游戏。这套软件果然不负众望，大卖特卖。"SG—1000"的销售额一时之间，直逼"FAMICOM"。但是，SEGA 的追击，也到此为止。没有软件库存可供推陈出新的 SEGA 公司，终究仍是敌不过任天堂。

那一阵子掀起一股家用电玩的热潮，TAKARA（**タカラ**）、BANDAI（**バンダイ**）、CASIO 等前后共有十数家公相竞投入电玩市场。然而不到一年多的时间，除了 SEGA 与任天堂两家以外，其它皆打退堂鼓，纷纷鸣金收兵。



→这是加入模拟摇杆的 0137 型土星手柄，不知各位土星玩家是否拥有呢？

CSK 资金的加入

昭和五十九年、SEGA 的一大转机来临了。SEGA 的总公司 SEGA · AMERICA(SEGA 美国公司)实质上崩坏了。

SEGA · AMERICA 于昭和五十六年看到小精灵旋风，于是大笔投资盖了小精灵的制造工厂。但是当工厂盖完之后小精灵旋风也销声匿迹。

工厂完全没用。一年之间出现四十亿的赤字。当时，SEGA 加入电影公司 PARAMOUNT(**パラマウント**)(派拉蒙)的旗下。派拉蒙公司的老板 AIZENA(**アイゼナ**)(现任华德狄斯奈会长)和罗珊社长商量。结果，罗珊社长决定归隐。

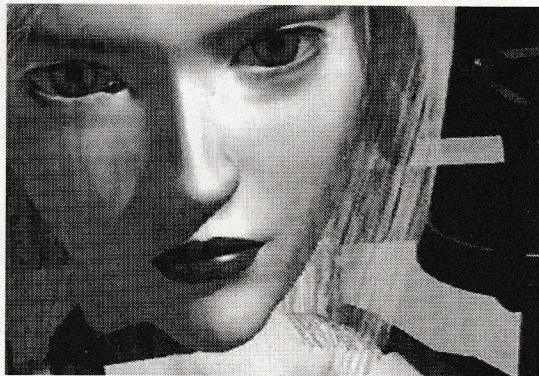
在此之前，也就是昭和五十七年，中山透过住友银行涉谷分行若林分店长的介绍，认识住友银行的副总经理通口广太郎(现任 ASAHI BEER 会长)。虽然通口和中山是首次见面，但他不拘泥小节地对中山说把 SEGA 给买下来。

这是不是意味着之前通口所说的时期已经到了？于是中山跑去和通口商量。

在通口的资金支援下，中山飞往美国派拉蒙公司谈妥条件。

SEGA 快要是日本人可以完全操控的公司了。

为了筹措基金，通口将当时经营不动产业的人物介绍给中山。



↑与 SEGA 的「VF2」相比，NAMCO 的「TK」系列似乎更能吸引非玩家的注意。右图为「TK2」开场 CG 中美丽的 NINA 小姐。

那就是股票刚上市的大川功(现 CSK 会长兼社长)。

CSK 成立于昭和四十三年，是处理电脑资讯的公司。和 SEGA 在电脑软件方面有往来。

中山跑去和大川商量，想从美国把 SEGA 买下来。

虽说 CSK 的股票已经上市，但一百亿的出资还是会心疼。当时，CSK 尚属奋斗阶段，营利状况还很辛苦。但是大川决定了。

CSK 是以企业为中心提供各种情报资讯之服务的公司。和一般家庭没有直接接触。但相反的，SEGA 却是以一般家庭为对象。

若把电脑业界的市场比喻成山的话：CSK 的工作好比"山顶"，虽然高但是范围很小；相反的、SEGA 的工作好比"山脚"，虽然低但范围相当广泛。若 SEGA 和 CSK 技术合作的话，就是从山顶到山脚都包含，范围就相当广，两家公司合作要发展什么样的副业都能立刻实现。

大川认为电玩业界是非常需要天份的。一般的公司都会要求"认真"。努力、勤劳是理所当然。但在电玩公司中若只是"认真"的话是不行的。需要天份及感性。要求"认真"的同时、也要求"非 · 认真"。

大川虽决定参加 SEGA 的资本，但仍不能完全放心。那就是 SEGA 长久以来都是外资公司的体系。外资公司是契约主义。情况好的时候很好，但是有状况出现时能为公司挺身一战的人却没有。低气压来临时会变得很脆弱。

大川对 SEGA 做了调查。光看文件资料就发现许多与事实不符的



↑KONAMI 的「幻想水浒传」在 96 年率先登场 PS，98 年中移植至 SS。

事。例如：库存量。“绝对卖不出去的商品”之库存也算入资产文件中。

不过再怎么说 SEGA 都还有土地，如果失败倒不致于太惨。

接着，和美国方面交涉签约的问题花了不少功夫。中山和美国总公司的罗珊社长和派拉蒙交涉的过程并不是非常顺利。于是，中山和大川带着律师远赴美国去交涉。

经营方面照旧由中山负责。作业员及工会全部接收。对派拉蒙公司而言毫无坏处。结果和大川想像的相同，与派拉蒙公司的交涉顺利完成。

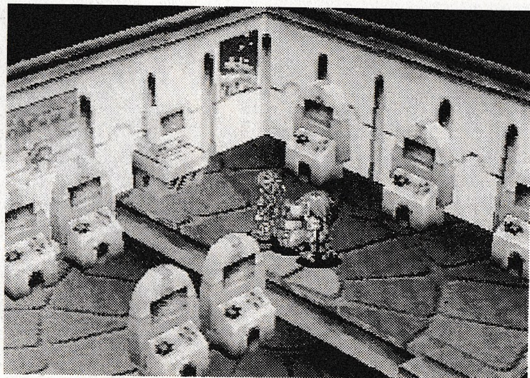
SEGA 于昭和五十九年四月，得到 CSK 之资本加大，以日本企业的新姿态重新出发。

CSK 公司社长大川功首先想到的是股票上市。不过电玩业界当时前景并不被看好。

上市的好背景之一是 SEGA 有经营娱乐广场。若只是电玩制造业的话安定性不够。电玩软件卖得好的话就赚钱，卖得不好的话就没有利润可言，这是很伤脑筋的。但若是有电玩游戏中心的话一定会赚钱，较具安定性。

大川把协助上市的主力，中村俊一（现 SEGA 的常务）从 CSK 调到 SEGA 去。

中村是昭和四十三年关西学院大学文学院毕业的。当时日本全国学运盛行，各大学几乎呈关闭的状态，没有送出多少毕业生。



→98年5月28日，GAME ARTS 发售了『格兰蒂亚·博物馆』，在游戏中可以看到『格』的各种相关数据，也可以在迷宫中收集宝物，或是进行各种迷你游戏。

毕业前中村都没有找工作，毕业之后如迷途的羔羊不知所措，随随便便进了学生时代曾经打工过的公司伊藤忠饮料公司，但与志趣不和。

于蝇村开始到电脑学校上课。

待中村学到开始会自己设计程式时，看到 CSK 之电脑服务业公司招募职员的广告。

昭和四十五年九月，中村进入 CSK 公司。中村被调至松下电器，以电脑室负责人的身分大为活跃。

昭和四十八年中村被大川召回本公司。

中村回公司时员工已不知不觉加至不可置信的程度：进公司时约五十名员工，现已增至十倍，有五百多名之多。

CSK 于昭和四十七年开始赚钱出现盈余。但努力终于有了代价，昭和五十七年六月，东证二部上市。

CSK 之资本于昭和五十九年四月加入。

昭和五十九年十二月，大川命令中村前往 SEGA 公司任职。

当时，汤川英一（现任 CSK 的常任董事）以先发部队之名被派往 SEGA。中川则是第二波攻势中被投入 SEGA 的。

中村对 SEGA 非常有兴趣。CSK 上市之后，马上再进行另一个上市的企划是件很有挑战性的工作。

中村奉中山社长的指示参加在拉斯维加斯举办的 CES



→由于『深海恐惧』与『生物危机』系列极为相似，因此玩家对于它的评价也是好坏参半。

(CONSUMER · ELECTRON · SEGA)。在中村参展期间，中山趁机整顿 SEGA 方面的人心，让他们接受中村。中村于昭和六十年一月十五日到任。

CKS 是服务业的体质，以“人”为中心的思想。相对的、SEGA 是以“物”为中心的制造业。两者之经营者的体质相差极大。

大川是理想派的。先有理想再向前迈进。而中山是现实取向。以理论的思考及敏捷的判断力为向前迈进的推动力。两者大不相同，却互相肯定对方。

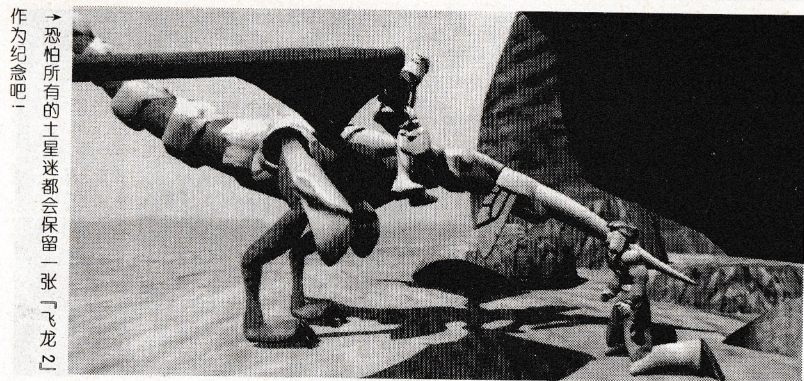
对中村而言，因前后老板的体质很相近，所以到新的公司并没有适应上的困难。

中村上任后立即组成上市推进室，并选定上市推进室的成员。

中村箭头的目标指向高城召彦（现任 SEGA 管理本部参事），他在 SEGA 待很久，所以里、外都很清楚。此外，又从 CSK 调来会计负责人国广清隆，他在 CSK 时代曾和中村携手合作股票上市计划。

首先，以会计西严（现任 SEGA 会计本部理事补会计部长）为中心，开始从新评估会计的内容。CSK 时代的会计师“中央会计（现在之新光监查法人）”也协助整顿。

为了要店头公开，首先需要事业计划书。但是没有人能知道确切的数据。会计的详情并没有对公司内部公开，各事业部门除了营业额之外其他都不知道，这是外资公司的特色，各部门间横向的联系几乎不存在。



→恐怕所有的土星迷都会保留一张「飞龙2」作为纪念吧！

◆世嘉大战略

中村于是先对各部门公开数字，再令各部门以这数据作出计划书。这样也有助于人事的活性化。

当时 SEGA 的工作完全是纵的联系。负责会计的人就是懂会计、业务就只懂业务。各部门之间没有相互之间的人事异动。因此，自己的相关业务自己比任何人都懂，但是懂得公司全体的流程的人物几乎是不存在的。

中村从公司组织的改革及经营管理的革新开始。

五月时，SEGA 第一部事业计划书完成了。公司召集所有的管理者召开事业计划发表会。同时，SEGA 开始于每过三实施业绩的检讨、调查。

最初的事业计划书做得并不尽理想，计划书的数据和实际的数字几乎完全不符。开发情况并没有办法如计划书进行。贩卖情形也无法和预订计划一样，有时较好、有时很差，起落非常大。有时写计划书的人几乎不知道自己到底该写些什么才好？

SEGA 在外资时代从没考虑过要让股票上市。突然变成日本公司、而且又因 CSK 的资本参加才突然想到要让股票上市。因此，在公司内部全都对上市没什么认识，但这样反而有正面的效果。

因为大家对这件事都不太认识，所以都老老实实听中村的话。

完全受到信赖是最大的推动力。

中村扬起“上市”的旗帜，下定决心踏上改革之途。



→「七风岛物语」的角色设定由日本著名影像作家雨宫庆太担当。

SEGA 外资公司的体质对中村而言反而更容易进行改革。外资体系是契约的公司。对"时效"非常重视。

昭和六十年九月，上市推进室又增加新的人才，股市上往来之 EK-ISUPA（エスキパー）山内泉。中途挖角到 SEGA。业务的高城召彦、会计的西严、国广清隆、股市的山内都成为重要干部，令中村非常安心。

这一年"新风俗营业法"开始实施，规定电玩中心只能营业到十二点。由于这项法令的公开整个电玩业界的营业额大大下降。

但 SEGA 却开始奔腾，蒸蒸日上。

中山认为，日本人的既成概念已渐渐消失。日本人常被人说太死板、若打高尔夫球的话只会打高尔夫球，不会玩其他娱乐。但是现在的休闲项目变得很广泛，所以电玩中心也要有所改变。以往别人都说电玩中心"黑暗"、"脏乱"、"可怕"，但 SEGA 改变这种形象。以往，电玩中心的人会将钱投资在机器上、却不会把钱花在整理场所上。SEGA 努力的改变店面，洗手间也整修干净、照明设备也改善，SEGA 做的是"空间演出"。

迎接多元化的时代，以往日本人是不会去碰不懂的东西。但现在不一样了。以往外国人喜欢加一个框框在日本人身上。SEGA 除去这个既成的概念，让电玩中心多元化。

"新风俗营业法"实施后，小型、又小又脏乱的电玩中心渐渐被淘汰。以往的电玩中心摇身一变，变成新型的游戏中心。



→据称，SS 版「真说侍魂 武士列传」的读盘速度比 PS 版还要慢!?

由于业界大大的改变，SEGA 的店头市场公开于昭和六十一年十一月达成。

模拟真正感受的电玩游戏开发

SEGA 迈向股票上市的方向努力之同时，也开发出强力武器的新电玩。

从昭和五十八年起，SEGA 为了开发出新型的电玩一直在重复错误的实验。

"INVADER"（侵略者）以来所有电玩都是桌上型，之后的"小蜜蜂"（ギャラクシアン）、"小精灵"（パクマン）、"RARI—X"（ラリー）也都是桌上型。

第二开发部部长铃木久司对着开发部员说出新的电玩企划。

那就是利用人类之五官感受的机车型电玩。

开发部的人大多很喜欢机车。

铃木知道这个电玩绝对可以卖钱，当有客户来的时候决定不让他们看开发现场。

铃木他们一直开会，研究的内容是：

"干脆把真正的机车用在电玩如何?"

"转弯时身体也会跟着弯下去比较好!"

于是他们就试着做机车的外壳。



→「樱大战 2」制作发布会上的场面，主创广井王子、形象设定藤岛康介等人均有到场。

开发中万一被其他公司知道这个点子的话就很不妙。每当有客户来的时候,公司会赶紧用布将机车模型盖住,不让外人看到。

新电玩的开发进行得很顺利。若和以往的电玩一样使用相同的CPU的话,无法处理荧幕上的影像。于是决定用新开发出来的16位元CPU。因为这是前所未有的电玩,所以让人多少有些不安。

机械的强度也很令人担心。若是支撑机车车体的支柱在转弯压车时突然断掉的话会发生意外。而且荧幕上的画面必须和实际动作一致才可以。

开发部的铃木裕(现任第二AM研究开发部长),一边玩电玩一边做细微的调整。

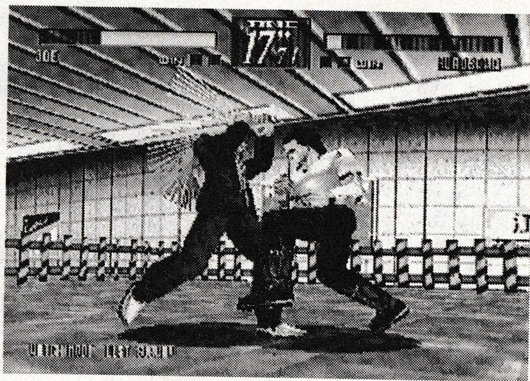
机车跨坐,荧幕上出现游戏画面,若机车向右倒的话荧幕上也会向右倾、向左倒时荧幕上的人也会向左倾,会有实际操控机车的临场感。

铃木裕越玩越是着迷,最后更是欲罢不能。最后连消防用的厚手套都磨破了。有时试玩到天亮已经非常非常想睡觉了,但还是不愿从机车模型上下来。

但铃木总觉得好像少了什么东西,临场感果真完全不同。铃木觉得一股风潮即将掀起。

铃木裕磨破第二个手套时,新的电玩终于完成了。

这就是SEGA体感游戏第一弹为了要压车压到底,要将膝盖夹紧



→原本计划作为移植「VF3」抛砖石的「东京番外地」并没有达到预期的目标。

车身,身体贴在机车上。

昭和六十年七月"HANG·ON"正式登场,上场后立即吸引大批人潮,SEGA电玩游戏再度领先群雄。

16位元的CPU果真不同凡响

当时在娱乐界漂流着不景气的空气。那是新风俗营业法规定营业至晚上十二点以后不能营业的时期。后来拜"HANG·ON"(ハング·オン)之赐,SEGA几乎没有吃到苦头。

"HANG·ON"(ハング·オン)在当年获得"日经年间优秀制品奖"。

趁着SEGA新电玩叫座于是他们又着手开发新体系的电玩。

铃木久司于昭和六十年秋,参加在美国举办的AMOA·SHOW。

那时美国有一家厂商发表了连结电脑软件的机车电玩。铃木很感兴趣。

"HANG·ON"(ハング·オン)是用人体的力量来驱动机器。若使用电脑软件的话就不需要靠人力了。铃木一直站在那家美国公司的产品前面。因为是新发表,所以展览的过程中有故障,在等待维修人员来时铃木偷偷瞧了一下内部。

机器的构造已经映入铃木的脑海中。

铃木一回到日本马上召集开发部的成员,指示下次开发电玩朝电



→在PS上获得巨大成功的「生物危机」一代于97年中登场SS,效果同样令人满意。

脑软件相连接的全新方向。

新概念的电玩技术正逐渐在 SEGA 开发形成。

暂时不考虑要研发出什么样的游戏软件，而先勾绘出机台的整个架构。

新软件的外框，其灵感是来自于喷射机的操控舱。可让玩家驾驶着喷射机遨游在天际间。机上有摇控杆，往右一推，机器就向右倾，若将摇控杆移向左就向左方倾斜。

接着开发部的铃木裕想出了好点子：

“英国战斗机中有一架叫‘ハリアー’，这种机型可以垂直着陆、离陆，外型极帅。新电玩就决定以这架战斗机击倒敌机的故事为主题。

在软件开发会议中，铃木裕提出了将时代背景拉到未来世界且取名为“时空战士”（SPACE HARRIER）的游戏标题。

开发部的新软件研发会议又继续进行着。

“敌方要设计什么样的呢?”

“就设计成东方传说中的龙，不是很好吗?”

“我们所想要的是机器味气息浓厚的敌人。”

“但是如果是‘ハリアー’的话，就难以让玩家投入感情。”

“不如，设定以人类来表现，如何?”

“只保留游戏名称，内容则更改为人类飞天走壁，击落敌人之情节为主。”


↑『露娜 2』中的男主角。

完成日迫在眉睫。铃木裕等开发部的成员，每个人皆废寝忘食，投入研发的行列。

当时，正值 SEGA 搬新家，对开发部而言，如果搬家的话，进度就会明显的落后。因此，只有开发部还留在旧地址继续工作。在公司中，并无宿舍，社员们就以箱子打地铺小睡片刻。也有社员带睡袋到公司睡觉。

中山社长来视察新电玩的进度，看到此情形，吓了一跳，每个人好像不顾生命似地赶工，而公司却连床都没有，于是马上请木工临时搭宿舍。

连日来彻夜不眠的努力，终于开花结果，这款游戏机“HANG · ON”（ハンゲ · オン）后，再度卷起销售旋风。

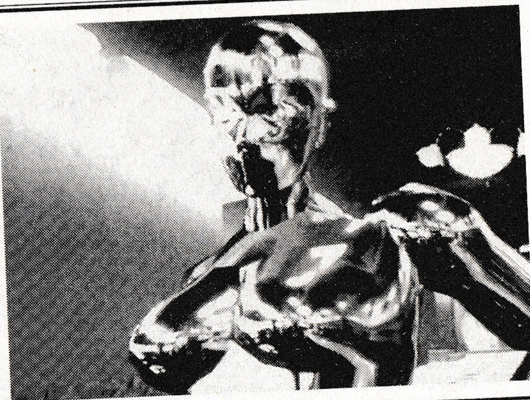
开发部的成员，看到“SPACE HARRIER”大卖座后，又突发奇想的想开发出更近乎生活化的游戏。

铃木裕对市面上的赛车电玩软件抱持着很大的疑问。

市面上的赛车游戏，若一和他车相撞即刻爆炸起火燃烧。但实际上，车子相撞之后，不会有爆炸的场面出现。因此，想要拆穿目前的谎言，设计一套符合人体工学的电玩游戏。

开发部的负责人铃木久司，知道了这个构想也非常赞同。

铃木裕为了设计一套模拟欧洲赛车的游戏，因此想到欧洲实地体验一番。


→水银人仿佛是在炫耀 MODEL 3 基版的强大性能。

中山从不会拒绝开发部所提出的要求。而且对开发部只能尽如此微薄的力量，什么忙也帮不上。

只要是开发部所开出的支票，中山一切兑现。

制作电玩本身就是一项独创性的工作。在恶劣的环境下，是无法设计出一套新颖的游戏软件。更况是需要运用高科技的电脑。简陋的设备对开发部而言是一件极不符合人性的事情。

在经费预算不足，只参考资料的环境下，是无法制作出一套享誉全球的电玩游戏，这可说是“读万卷书，不如行千里路。”的最佳写照。如果可能的话，应先考虑提供一个良好的设计环境，以便开发出风靡世界的新软件。

铃木裕一行，开着一辆德国车 520cc 的宾士车，终于踏上欧洲之旅。

铃木裕决定行驶高速公路。德国的高速公路是没有速度之限，有些路段还可当飞机跑道使用。

铃木裕使劲地踩油门加速前进，码表一下跳到时速 190 公里，若在日本的话，简直是天方夜谭。

欧洲的高速公路是免费行驶的，光是这点就和日本不一样。不但可以随时路肩停车徉注在大自然中，而且高速公路和道路间并没有用围墙来区分，因此，附近的风景可一览无遗地映入眼帘。

不仅欣赏到绿油油的景色，还可边享受高速奔驶之快感。



➡如此多的硬件真是令人眼花缭乱。

◆世嘉大战略

铃木裕等一行，在欧洲玩了二个星期。

二个星期来除了穿越欧洲外，在铃木裕的整个头脑中全装满了电玩的新构想。架设在汽车上的 8mm 摄影机所拍摄到的底片竟高达五十卷！

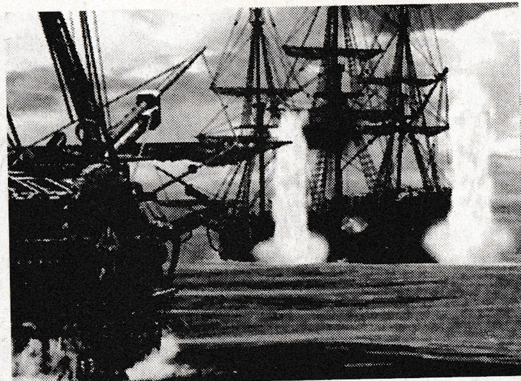
这趟欧洲之旅获益良多，和未去之前的印象截然不同。在设计新游戏时，开发小组会拿起在欧洲时所拍的照片来细心地品味，仿佛是真实的景物又出现在眼前一样，然而却再也拉不回当时的感觉，而且冲击力也减少了许多。开发小组认为，最重的是要制作出身历其境的那种气氛、感觉的画面，而不是强调和实际一模一样的风景画面。

这款游戏决定要突破现况，市面上的赛车游戏几乎是设计成在既定的环形车道上和对手竞赛。

不管是 SEGA“摩洛哥大赛”也好，或是 TAITO 的“SPEEDRACE”也好，这些游戏中的车子完全只能在画好的环状车道上行驶。

SEGA 所制作的游戏不是为了和他人赛车，而是让玩家沉浸在兜风的乐趣中。可以在游戏中，享受到超越其它车的优越感或陶醉在超越自己速度极限的胜利感中，使这款游戏能充分地表现出速度超越的快感。

铃木裕想出了极有自信的游戏名称。这款游戏有二个含义，一个是超越以前的游戏，另一个含义是向现实速度挑战，因此，命名为“疯狂赛车”（OUT RUN）。



➡与其它 SS 游戏相比，「光明系列」的开场动画似乎更具观赏性，右图为「剧本 2 · 猎物是神子」的片头 CG 中大魄力的炮击场面。

“疯狂赛车”是首先摆脱传统游戏的架构，绞尽脑汁想尽各种办法所设计出来的游戏，在日本最先创新模拟车子的外型、可让玩家有如开着车子置身其中的感觉。又，关于 BGM 方面，也曾下了很大苦心。

“HANG ON”这款游戏的 BGM 只有一种，但在“疯狂赛车”中，可依按钮的不同，选择三种不同的 BGM（游戏背景音乐）。

其次，不是在设定好的道路上行驶，而是可以随心所欲地开往自己想去的方向。路线有好几处分岐点。在各分岐点上，可选择向左或朝右，周边的风景、道路旁的路标也有迥然不同。欧洲之旅中信步而行的印象，活生生地呈现在游戏中。

“疯狂赛车”于昭和六十一年十月正式上市，不仅仅在日本，甚至在世界各地引起一阵赛车热潮。

铃木裕游乐场中看到顾客着迷于“疯狂赛车”那种如痴如狂的神情后，感到十分欣慰。

然而故事还没有落幕。作品终了的那一刹那，对创作者而言，就是属于过去式。有一位电影导演查尔兹·卓别林当他被问及：你的作品中最杰出的是那一部时“下一部”。也就是说下一部，才是他最杰出的作品。

继“疯狂赛车”之后，铃木裕开始筹备制造更新型的体感电玩。

“疯狂赛车”是以通俗化、娱乐大众为目标而制作的游戏。铃木裕想要试试更狂热的电玩游戏。



→随着技术进一步成熟，MODEL 3已逐渐成为世嘉的主力街机基版。继「VF3」之后，一批大作陆续在该基版上推出。右图为「失落的世界」中的游戏画面。

当时，刚流行以击落失望方战斗机为架构的电玩。

考虑设计软件型的战斗机游戏。战斗机的造型是模仿美国 F14 的舰载战斗机。

和以前所设计的战斗机不一样之处是，在于由引擎控制杆可以任意变换速度。若将引擎开关前推，就代表低速飞行，相反地；往后一推即高速飞行。若风门全开的话，就可以甩开敌机的跟踪。

高速飞行时，必需将喷射后燃烧器（AFTER BURNER）全打开，因此铃木裕将游戏命名为“AFTER BURNER”（冲破火网）。

经常外宿于公司，加上忙碌不堪之故，就变得寒尽不知年。当工作告一段落后，单身的铃木裕终于可以回家，回到家中，发现没缴水电费、电话费，而陷于被断水、断电、停机的窘状。

“SPACE HARRIER”、“疯狂赛车”、“AFTER BURNER”等，由于这些体感型游戏，将 SEGA 的电玩带进一片游戏的新领域。而 SEGA 也以体感型游戏的秘诀为基础，打出游戏的新概念。

“梦工场”上出尽风头的“超级赛车”（SUPER CRASH）

昭和六十二年，日本富士电视台所主办的“梦工场”展示场终于开幕了。



→原 MD 游戏「格斗三人组」的续作，次世代游戏中第一款清版类 3D 格斗游戏。

铃木久司收到富士电视台的邀请，那就是请在 SEGA“梦工场”展示场上，设立一处游乐广场，设计类似 CCD 照相机型的赛车等等的游戏。

SEGA 也是一家观察力极敏锐的公司，不仅仅提供硬件设备，同时又产生创新型的软件游戏。因此头脑必需极为细腻。但是，富士电视台的构想之细微又比 SEGA 更胜一筹。

这款游戏是将迷你照相机装在八分之一小的摇控赛车（RADIO CONTROL），而进行比赛的一种游戏。透过 SEGA 体感型的游戏——“疯狂赛车”的显示器画面中可以看到照相机所拍摄的影像。玩家可边欣赏显示器上的画面，又能享受到迫力感十足的赛车。

但也有人持反对的意见。

无线赛车（RADIO CONTROL）毕竟是无线赛车，时速只能达到 30 公里，怎么可能有惊人的速度？

但是，若站在高楼大厦的屋顶上往下看，时速 60 公里的车子，看起来就像蜗牛走路一样迟缓。相反地，若在地面上装设照相机的话，即使时速 30 公里的车子，看起来也像以 300 公里的时速前进，有出奇惊人的迫力。

这种以摇控电车来做赛车的游戏，SEGA 取名为“RADIO CONTROL”。

然而，一旦到了制作的阶段，各种问题就接二连三的出现。最大的



↑PC 版「D 之食桌」的宣传画。

问题是在于电波的传递。

若只管理五台车的话，应该就没问题。然而，这次的情形和以往稍稍不同，需将安装在车子上的 CCD 照相机所拍摄到的影像，借着电波的传送，投射在电动游戏车前头的显示器。

依路段的不同，影像的鲜明度也随之不同。道路的长度一圈为 100 公尺，有些地方会产生电波死角。换句话说，有些路段会有接不到电波的情形。铃木他们为了做一个临时的实验路线，遂在琦玉县大宫租了一间久未使用的仓库。

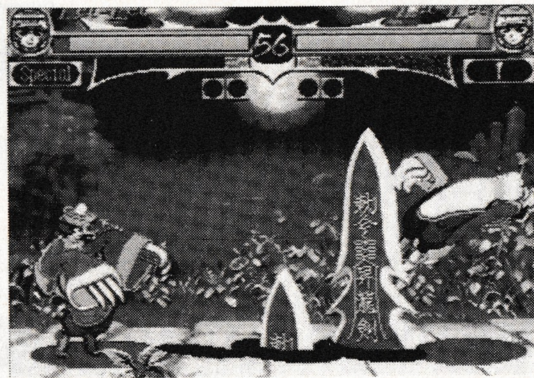
铃木试着让车子实际在车道上行驶。对那惊人的超速感，再度感到十分地赞叹。时速竟可达到 300 公里。这种超恐怖的速度实在令人无法置信。

然而，并没有如想像中来得顺利。日以继夜一次试过一次，问题不仅仅局限于电波方面。连行驶的时间也发生了问题。

铃木为了解决问题，每天不断地让车子在轨道上跑。利用电波来操作车子及影像的处理才是最大的问题。

但是，不仅这些问题，连车子行驶的时间也出了状况。无线电车是利用充电式的电波来产生电力。充电一次，车子只能发动不到五分钟。换句话说，绕车道二圈，车子就停止不动了。仅剩下这个问题，始终无法得到解答。

铃木的做法是以数字来决定胜负，那就是准备大量赛车轮番上



↑CAPCOM 麾下的另一格斗系列，其第一部作品诞生于 1994 年，不过当时还是「超级街霸」的时代，这款风格独特的新作未得到人们的足够重视（尤其是国内玩家），但是却对日后该系列的发展奠定了基础。

阵。

昭和六十二年七月十八日在“梦工场”展示场上以招揽顾客为所求的“SUPER CRASH”终于登场了。另外，也展示SEGA产品中口碑不错的“HANGON”、“疯狂大赛车”、“AFTER BURNER”等体感型游戏。堪称是一座大型的娱乐中心。

在人气票选中，SEGA的“SUPER CRASH”拔得头筹。是在“梦工场”举办的各类娱乐活动中呼声最高，也是最受欢迎的。

一次，只能五个人玩，需要排队等候，轮流上场，甚至玩一次游戏得等上四小时，这种空前盛况的场面，绝无仅有。游客一个接一个应接不暇。

SEGA的员工，负责将车道上无法动弹的车子换下来充电。如果引擎稍微冷却的话，充电的速度就变得比较快，所以也使用电风扇送风来使之快速冷却。

仓泽申看到这种困难的情形后，吓了一大跳。三十几个公司的员工每个都汗流挟背拼命地在为客人服务。表里如一的工作态度及比平常人多三倍的工作量，实在是令人钦佩。甚至在客人看不见的地方了也非常卖力地在工作，这一点更是令人感动！

“梦工场”预定展示四十五天，若“SUPER CRASH”能够从一而终独撑四十五天的话，就算是漂亮的一击。一期展示下来，由于车体是塑料制的，稍一碰击，就不堪使用，而且轮胎被磨损了。因此需要一次又一



↑「VF3」中操燕青拳的女性角色陈佩。

次地补充新的车子，来维持比赛。

四小时排队等候，不愧是闲工夫。等候的游客利用排队的时间开始玩其它的游戏。任何一种游戏的营业业绩皆是普通游乐场的三倍。

只要有大型吸引游客的游戏一出现，人潮就马上蜂拥而至。由于此次活动，在中山的心中，燃起了设立的新型娱乐广场粗略的蓝图。

昭和六十二年，SEGA终于开始准备进入第二部股票市场。

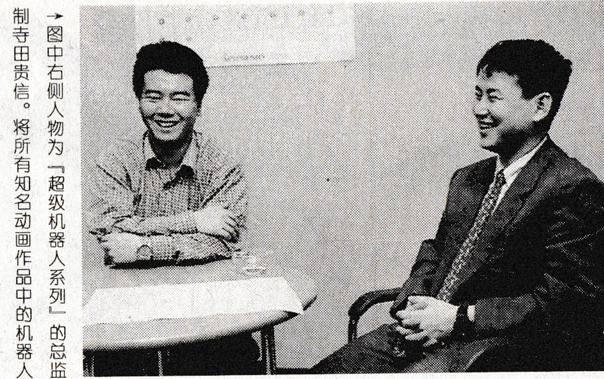
号称“股票界高手”的中村后一进入SEGA，率领股票上市推动室的成员，朝着进入股票市场之路而迈进。然而，光是制作申请股票上市的资料，就苦不堪言了。总之，SEGA又没有公司史，连公司正确的历史都不详尽。中村实在是欲哭无泪。

对SEGA而言，值得幸运的是发售人气足的体感型游戏，带动SEGA的业绩往上窜升。因此计划中的业绩和实际相差不大。在股票上市的审查会议中，所订阅的年度营业目标和实际的业绩，若其值误差太大的话，审查也会变得较严格。SEGA的计划书就订立在可行的范围内，而且公司沿革之制作也进行得很顺利。高城昭彦整天极为卖力地在制作流程图。

因此被冠以“高城流程图”的绰号。

但是，流程图的制作是非常地艰辛。愈做愈发现好几个奇怪之处，例如资料上注明的日期和提出资料的时间完全不符合。

高城最后决定不配合业务来制作流程图，而是配合着流程图，来



↑图中右侧人物为「超级机器人系列」的总监制寺田贵信。将所有知名动画作品中的机器人融合在一体确实是个十分新颖的设计。

改变一部分的业务结构。

昭和六十二年八月十八日提出第二部股票上市书面申请资料的日子终于来临了。

负责 SEGA 公司股票上市的审查是一位年仅二十六岁的年轻审查官。所谓的年轻就是代表着较能站在游乐界的立场来考量。

中村带领着审查官参观了富士电视台所主办的“梦工场”上所展示的游戏设备。审查官看了 SEGA 所展示的娱乐广场之后，也稍微感染了游戏界的那种令人疯狂的气氛。

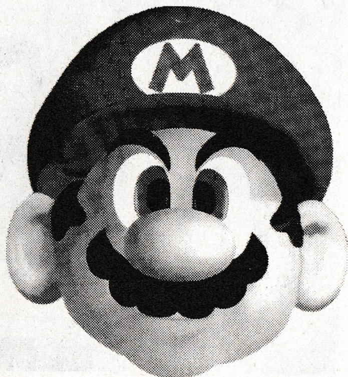
审查官开始对 SEGA 产生好感。

其次，中村还特地为审查官制作了一本“游乐业界用语辞典”，也就是对于游乐界所用的词，作了详细说明的小册子。

昭和六十三年四月十二日，SEGA 公司的股票，终于在东京证券交易所第二部股票市场上市了。

中山在股票上市后，对员工发表了一篇热情感言：

“公司的下个目标是向营业额一千亿元的企业挑战。在社会认知方面，若股票上市，代表着可以独挡一面的企业的话，相对地，那营业额达到一千亿元就可以称得上一流的企业。因此，有必要站在新的视点上，发展动感十足的事业。而且要很清楚地了解公司的社旨“创造是生命的源泉”，还有借着开创丰富的独创力、浪漫的感性及最先进科技学的工学世界，以确保公司的地位和评价。若到了这个阶段之时，就一



➡任天堂的标牌吉祥物——马里奥，就是这张憨态可鞠的脸令任天堂在美国倍受欢迎。

定能达到营业额一千亿元的目标。”

昭和六十一年，SEGA 终于有了社旨，那就是“创造是生命的源泉”。

昭和六十三年五月，SEGA 了召开了股票上市后第一次企业企划发表会。不知是否因为股票上市的缘故，发表会上的气氛显得朝气蓬勃。

昭和六十三年，SEGA 举办了股票上市后第一次公司说明会，学生挤满了会场，造成前所未有的大爆满，全场座无虚席。

SEGA 开始朝向设立一座不同以往的游乐中心之途迈进。

然后，平成二年十月 SEGA 成为东京证券交易所第一部股票市所指名的招牌企业。

2　郊外型娱乐广场设立

造成轰动的滨松欢乐广场

造成大轰动的“滨松欢乐广场”(JOY SPACE IN HAMAMATSU)

自从昭和六十年新风俗营业法施行后，日本的娱乐界开始进入冬眠期。后昭和五十九年一整年营业额是三千五百亿日元，到了昭和六



➡陈佩的父亲陈洛。其拳法凶狠伶俐，97年「VF3」世界巡回赛的冠军得主——韩国人曹鹤东就是使用陈洛和结诚晶达成 188 盘不败的。

十年的年营业额就急剧下降到三千亿日元，但到了昭和六十一年仅剩二千五百亿日元的营业额。

中山决定扩大游客的年龄层，吸引不同年龄阶层的游客上门光顾。

但是，娱乐广场的场地也是一个头痛的问题。都市的地价年年高涨不下，因此在都市设立大型娱乐广场是行不通的。

开在郊外的大型柏青哥店（小钢珠），在各地传出捷报。

在之前曾实验性地试着在郊区设立大型娱乐广场，然而，一个也没成功过。

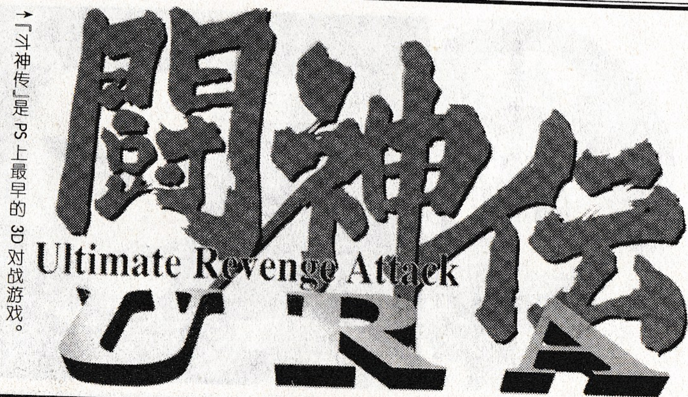
在中山的心目中已经开始有了郊外型娱乐广场的雏型。同时，销售部的小形武德也在偶然的机会下，看到了郊外型娱乐广场的企划。

小形的目标是滨松的郊区有一座荒废已久的仓库。

这座仓库看起来好像是一间久未居住的鬼屋，而且利用价值并不是很高。

但是，还是依然担心着是否能够吸引游客。从滨松火车站搭车到此，需要花十五分钟。如果没有车子的话，就没有游客肯来。大小大约有七〇〇坪左右，目前游乐场所占的空间大约只一〇〇坪左右。

对 SEGA 而言，在设立第一座郊外型娱乐广场时，所标榜的最强武器是曾在富士电视台所主办的“梦工场”展示会场上大出风头的“SEGA · SUPER CRASH”。



↑『斗神传』是 PS 上最早的 3D 对战游戏。

以此为秘密武器，开始着手进行大规模的郊外娱乐广场。在这期间，SEGA 所召开“SG 座谈会”发挥了很大的作用。

SG 座谈会是成立于昭和六十一年一月。是一个以负责 SEGA 游戏对外服务的操作员（OPERATOR）为中心的组织。通过此座谈会，可迅速地传授 SEGA 的技术秘诀给操作员公司，如此一来，可以尽量减少情报传达的损失。而且借着互相传达诀窍，来达到成长、也可做互补之用。此为座谈会成立的目的。

专门研发“科幻游戏”的 E 公司、及以静冈为据点的西部租赁等多家公司也加盟了由二〇〇多家相关连的公司所组成的联谊会。

西部租赁公司的曾我荣藏社长和大东海（THE TOKAI）股份有限公司的藤原明社长以及平和仓库的浅源襄一社长等三人，共同商量有关于发展何种新产业，来带动静冈的气氛，使静网能成为充满活泼朝气的城市。

预定昭和六十三年四月名为“东海欢乐广场”（JOY TECH · TOKAI）的娱乐公司终于诞生了，由 SEGA、西部租赁、平和仓库、大东海等四家公司合资开设的。“滨松欢乐广场”预定于昭和六十三年七月在滨松市正式开幕。

开发部的铃木久司常务董事，召集开发部的成员，接着对这回的企业作了指示。那就是“SUPER CRASH”并不是做展示品用，而是要作为营业用，因此必须要重新改造。



↑土星版『光明力量 3』制作发布会上的景象。

在“梦工场”展示场上，因为只计划摆设了四十五天，因此，完全忽略了车子的持久性、效率及性能等。若是做为营业用的话，那是行不通的。

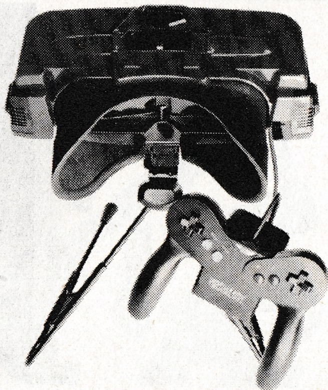
摇控赛车的大小从原车的八分之一改为十二分之一的车子。将车子设计得更小，而机体也改为较耐撞的材质。市面上所出售的轮胎，完全不耐磨，因此决定用 SEGA 自己所开发的轮胎。

在“梦工场”展示会场上，因为只有短短地数十天，所以采用逐一换新车的方法，勉强可以应付，而且当时也动用了近一百人左右，才能掩盖窘况。但是若将之用在营业上，即使分配工作人员的话，顶多只分配到二名。

其次，车子的行驶时间也是一个问题。充电一次只能行驶五分钟，然而经过多方努力研究的结果，总算可延长行驶的时间。若事先准备三台相同的车，留二台在跑，则其它的可利用时间充电。因此，如何快速充电?才是问题的关键所在。

若让引擎冷却下来的话就会提高摇控赛车的充电速度。然而用电风扇来煽风是一件极费工夫的事。再加上，摇控赛车上的电若未完全消耗光的话，就无法顺利充完电。相反地，如果让车子行驶到完全没电时，摇控赛车就会中途停在车道上。

皇天不负苦心人，辛苦终于有了结果，就是装电灯在车上，若摇控赛车快没电时，大灯就会变得一闪一烁。此刻，再将车子换下来充电就



VB是世界上最早的3D多边形游戏机。由于其创作理念上的偏差，发售不久就在「PL法」和「泡沫经济」的冲击下全线崩溃。VB成了任天堂最大的败笔，也成了横井军平最大的败笔。

行了。

昭和六十三年七月，以“SUPER CRASH”为招牌游戏的“滨松欢乐广场”，终于在滨松正式启用了。而且声名远播，造成了前所未有的大轰动。

光临都市型娱乐广场的顾客层，年龄大多以男学生为中心，然而，郊外型娱乐广场却以招揽家族及情侣等顾客为目标。不会和以往游乐场(GAME CENTER)的游客相重复。因为面积广大，所以也可以摆得下好几台体感型的游戏机器。

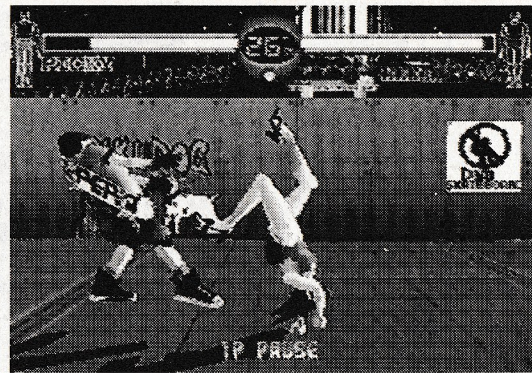
这个计划的发起人也是 SG 座谈会的成员，也一一地参观“滨松欢乐广场”，他们亲眼目睹郊外型娱乐广场受欢迎的盛况，也亲身体验其成功之处。

郊外型娱乐广场成功的例子传遍大街小巷。结果，设立郊外型娱乐广场的种子，一下子就散播到日本各地。

接着，昭和六十三年开发“滨松欢乐广场”的同时，也蕴育而生在滋贺县长滨市设置郊外型复合娱乐广场之构想。

西友做一份在长滨市郊区设立大型商店的企划案，其中也包括了建立 SEGA 的娱乐广场。此企划命名为长滨“乐市·乐座”是位于从长滨车站走路十分钟就可到达。

这里是一片一望无际的空地，且长滨市的总人口才五万六千人，即使全市人口聚集起来的话，也称不上是商业区。



战士与毒蛇的超级乱斗成了SEGA在97年底献给SS玩家的圣诞大餐。

然面，在昭和六十三年八月开幕，和滨松市一样，拥入了大批的人潮。

刚开幕的第一个月，据估计游客数目大约是百万人左右，其中，SEGA 的娱乐广场，这个月的实际交易总额高达三十四万日元。创下了和都市型娱乐广场营业额最高的相提并论之佳绩。

由于这二座娱乐广场成功的例子，于是全国开始投入计划建立郊外型娱乐广场的热潮。

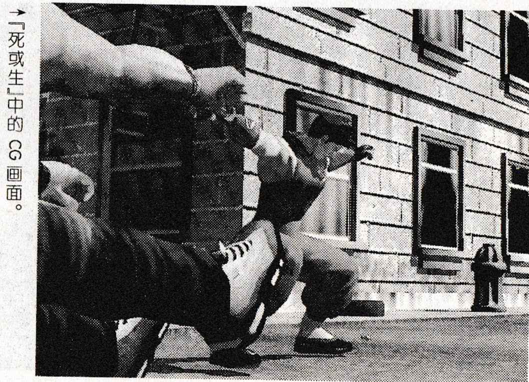
昭和六十三年八月，SEGA 设置了综合休闲企划室。是为了推展新的大型商店设置之概念。

16 位元(B—T)机器“MEGA DRIVE”

当 SEGA 推出郊外型娱乐广场的同时，家庭电玩部门也正进行研发推出一种突破性新机种，那就是家庭用的 16 位元“MAGA DRIVE”。

昭和六十一年八位元“MARK Ⅲ”正和任天堂的“FAMICOM”。陷入一场辛苦的拉锯战中。硬件研发部的佐藤秀树董事规划了新的硬件方向。根据市场的反应，玩家们几乎趋向于购买更高水准的机器，若能早一点设计出一套符合电玩机器。就可以攻占整个市场，而且还可满足玩家们的期待。

最初“MARK Ⅲ”制作的动机，是为了对抗任天堂的“FAMICOM”，性能的水准是相同的。而这次的制作游戏的动机是强调针对使用者，而



↑「死或生」中的 CG 画面。

◆世嘉大战略

不是针对 FAMICOM。

若只意识到对手存在的话，就无法完全超越 AMICOM，因此，将营业上的秘诀运用到家庭电玩方面，才是上上之策。不仅仅如此；为了具有前瞻未来性，所以需要拥有各式各样的扩充功能。例如，应该设计成可以连结 CD—ROM，也可以和个人电脑等硬碟设备连接。

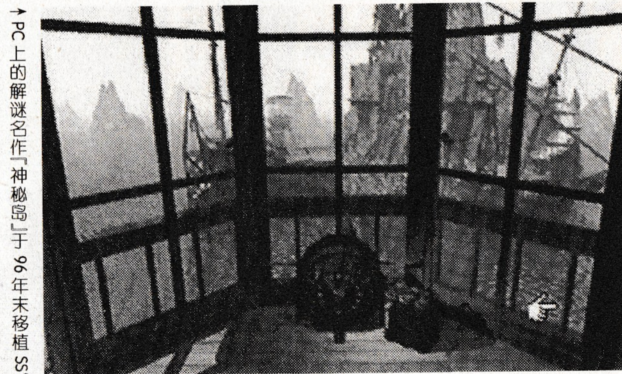
调查市场的占有率发现任天堂以 9∶1 的比例，将 SEGA 甩得远远了，任天堂的“超级马里奥”更以强棒出击的姿态，拉开了和对手 SEGA 的距离，SEGA 为了想超越“超级马里奥”，也试过了好几次，但是怎么也无法超越。

SEGA 对“超级马里奥”做了以下的分析：

首先，马里奥以大人来做游戏的主角、加上短小的身材，因此极受小孩子的欢迎，而且玩家本身也意识到自己操作的对象是大人。若能转换角色、操控和自己稍微不同的人物，假设由小孩子来操控的主角是小孩的话，就会感到不怎么样的有趣。

其次是在操控方面，任天堂也费了很多的心思。马里奥只要轻轻一跳，就可以弹跳到空中，且在空中可以随时改变前进的方向。这些都是在现实生活中所办不到的事。因此，可以很自然地一眼就看出类似此种虚构的部分。

即使致力于钻研“超级马里奥”，撷取其好的构想作为新游戏的故事架构，但那毕竟是一种模仿，终究无法突破马里奥。因此，为了打倒



↑PC 上的解谜名作「神秘岛」于 96 年末移植 SS。

超级“马里奥”，一定得设计一套建立在全新概念下的游戏。

佐藤提出的构想是制作创新的硬件，也就是研发 8 位元的下一代机器，即开发 16 位元的机器。

首先考虑选购电脑主机的机型，结论是 6800 的搭载最能发挥效用。但是价钱非常地昂贵。

接着，开始和日立多家公司进行接洽。当时，正好得到一个情报是**シクネデイケス**公司正在找寻有关 6800 晶片方面的生意合作对象。

于是，佐藤立即飞往美国加州，亲自拜访**シクネデイケス**公司进行交涉。

佐藤直接了当的提出想以四〇〇的价位买下 68000CPU 的要求。

市价是一个七〇〇元到八〇〇元不等，因此，对手犹豫不决，无法马上答应佐藤之要求。话虽这么说，但是对方似乎没有拒绝的意味。

佐藤提出了相对数目的订单，三十万片 CPU 晶片一并订购的保证。

SEGA 曾销售 8 位元“MASTER SYSTEM”的机器到美国，而且创下销售一〇〇多万台的辉煌佳绩。

在 SEGA 承诺一次产生 16 位元游戏主机，绝对是一〇〇万台的情况下，**シクネデイケス**公司在检讨利润之后，终于交给佐藤每个单价四〇〇元的估价单。

若四〇〇元的商品购买三十万片的话就得花一亿二千万元。这个



→黑川文雄，负责音乐、电影以及 SEGA 宣传活动的 DIGI CUBE 宣传部长。

数字对当时的 SEGA 而言，实在是一笔很大的数目。然而，中山反而全依佐藤的意思。

虽然 CPU 已经决定了，但是对于 16 位元新机种的开发，还是感到极端的不安。在制作“MARK Ⅲ”时，是以打倒任天堂的 FAMICOM 为目标。比如有什么样的功能?或者要以什么样的价钱来出售?

若说任天堂想动脑筋和 SEGA 竞争的话，那任天堂一定得推出一组机型功能优于 SEGA、而且又比 SEGA 便宜才行。

最后佐藤所决定的是省略了旋转、扩大、缩小的机能。

所谓的旋转、扩大、缩小正如其名就是可将背景旋转及可以自由地扩大、缩小画面上的人物。原则上，这种机能软件也可以做得到。当然，变换的速度并没有硬件的机能快。

在那个时候，若加入这些机能的话，一台机器的价钱一定超过二万元。

声音来源也是问题之一。电脑的声音来源是“PCM 音源和 FM 音源二种。PCM 音源的制作方法是将数位化的程式载入电脑中，在电脑中利用合成的方法来发出声音。FM 音源是一种利用各种频率的音调，经过加工修饰，而发出声音的作法。PCM 音源可以输入较多的声音情报，譬如爆炸声、人的声音等，若换做 FM 音源的话，就无法漂亮地发出诸如此类美妙的真实之音。因此，可想而知声音部门当然建议采用 PCM 音源制成音源器。



→街机移植的射击游戏大受欢迎。

画面和声音的问题都已经解决。接下来努力改良操作的问题。首先遇到的是操纵器的问题。什么样的形状的操纵器最能配合手掌心？其次是能不偏不倚操作主角的是什么样的操纵器呢？

结论还是沿袭“MARK Ⅲ”用的十字键操纵器。

理由有二个。一是玩家们所熟悉的操纵系统。二是具备懒人型功能，即使是躺着也可以操控自如。摇杆型就没有这种功能了，一定得坐得端端正正才能操纵，不过那样容易使玩家感到筋疲力尽。

接着的问题是决定操纵器的外型。若是像任天堂游戏机那样四方形的话，握在手中就觉得不舒服。因此，决定采用圆形的操控器，正好手掌可以整个握住。

设计三个按钮，在这之前，所生产的家用电玩的按钮仅有二个。

佐藤等人将这种新机型通称“M5”。称“SG－1000”为M1，“MARK Ⅱ”为M2，“MARK Ⅲ”为M3，海外用的“MASTER SYSTEM”为M4。

由于个人电脑使用的磁碟在游戏容量是1MAGA，驾驭1MAGA的磁碟片。因此，新机种的名称就定为“MEGA DRIVE”。

16位元机器的具体制作过程中，一定要先组合一个一公尺四方大的临时模型。那是因为透过木模型的电路较容易观察到机器故障之处，及无法运转等电路上的问题。

什么图片配合什么动作呢？将影像投映在画面上实际操作实验，结果出现了多彩多姿的影像。也试出了琳琅满目的动作。其速度之快



↑石上干雄，BANDAI专务董事开发部长，生于43年6月3日。

◆世嘉大战略

是8位元的机器所不能比的。

昭和六十三年九月二十九日，在皇宫前的皇宫大饭店举行了“MEGADRIVE攻略发表会”。十月二十九日开始举行一连串的试卖会。

接着又对外发表了业务用的移植版“兽王记”、“SPACE HARRIERS Ⅱ”等软件。

任天堂也不服输地紧跟其后发表了“超级任天堂”（SUPER FAMILY COMPUTER）强调“旋转、扩大、缩小”机能十足，并且以此为宣传台词。

的确，一点也不错，有旋转、扩大、缩小功能的机种比较好。然而，有这些功能的机器，并不一定能配合好软件游戏。而且机能也未必如广告般有神奇的效用。

若“超级任天堂”也跟着上市的话，势必陷入一场市场争夺战。然而佐藤对于当初没有加入“旋转、扩大、缩小”等机能，并不觉得后悔。

佐藤已经做好了应战“超级任天堂”的准备。然而任天堂虽发表了“超级任天堂”，但是却还没上市贩卖。好像是生产的进度落后的缘故。

对任天堂而言，旗下的硬件、软件其登场的时间既然远远落后于SEGA，若再发现其品质有一点比不上SEGA的话，那情况就不太妙了。因此，搜集有关“MEGA DRIVE”的所有资料、说明书，想尽办法研发出更好的产品，结果“超级任天堂”（SUPER FAMILY COMPUTER）整整迟了“MEGA DRIVE”二年，才正式上市与观众见面。



↑PS PDA在我国的售价高达六百多元，甚至比彩色GB的售价还要高！

红豆超人攻占“抓娃娃机”的市场

领先任天堂发售16位元新机型的“MEGA DRIVE”而攻占整个电玩市场的SEGA,同时在扩展娱乐广场方面,也频频传出捷报。而“抓娃娃机”对于娱乐广场之成功有很大的贡献。怪手游戏(CRANE GAME)是抓娃娃机的先驱。

之前的怪手游戏是将游戏中的赠品放在低于玩家视线的地方，而“抓娃娃机”中的赠品是放置于和玩家视线平行之处。怪手游戏可说是让玩家沉迷于视窗购物(WINDOWS SHOPPING)的乐趣中。

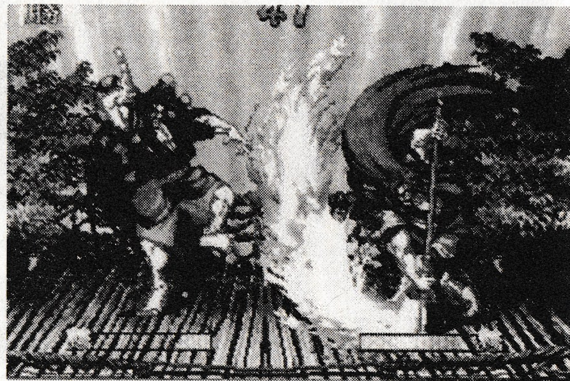
以前的怪手游戏是一种确实可以回收利润的机器。窗明几净的透明玻璃箱中,装了很多布玩偶做为游戏的赠品。

在日本,大部分的这种机器中摆的赠品都是点心之类的。

美国的怪手游戏充满了人们的梦想,这点就截然不同于日本。

中山决定重新将怪手游戏定位,他认为:

“我们应该多重视赠品的种类。即使在美国也是一样,若透明的箱子中只放进娃娃当赠品的话,是行不通的。如此一来,玩家也会有玩腻的一天。眼光应该往前看,摆进更有个性化的商品。如果赠品种类能时常更变的话,玩家就不会感到厌烦了。总之,应该效仿七福神,一定要收集七个,才有价值可言。如此一来,就会出现向游戏挑战的心。其次是这些赠品，绝对在市面上、商店里找不到的。只做布玩偶自动贩卖



↑「斩红郎无双剑」中两个千两狂死郎的对决。

机,而布玩偶是因一时的兴起才买的东西。因此,那就将机器设计成充满游乐心的自动贩买机吧!”

但是，在日本依照有关当局的督导下，规定只能放进市价二〇〇元以下的物品当赠品用。其意思是只能放进原价一五〇元左右的商品。因此,有关赠品方面,无论如何也无法用成本高的布玩偶做赠品。

昭和六十三年，正是游乐业者从冬眠中苏醒过来的时刻。销售部的小形武德常任董事，因工作之关系出差到韩国，此行的目的是为迎接物价上涨、薪资提升的将来,因此有必要寻找低成本的卫星工厂。再加上今后在娱乐业界往海外扩张的浪潮声中，也将韩国列入发展的目标之一。因此,此趟韩国之行的目的是去观察市场、评估其可行性。

在汉城市区闲逛的小形，突然被眼前的景象给吸引住，那就是在路旁,有个妇女骑着两轮拖车,载着堆积如山的布偶沿街叫卖。

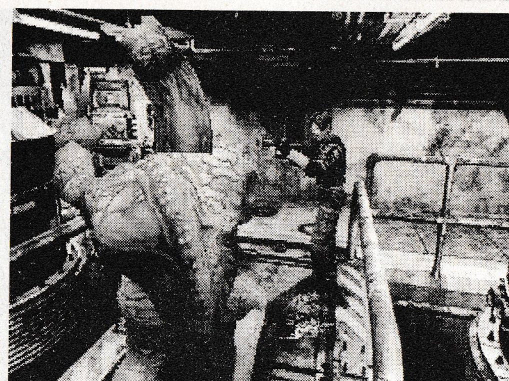
那么小布偶,正好符合“抓娃娃机”所设定的大小。

一个布偶的售价是五〇〇 WON(韩币)。

韩币一元以日元来换算约20钱,照这样算来，一个布玩偶大约一〇〇元日元左右,批发的价格不是就更便宜了。

小形买下整车的布偶后，好不容易问到制造玩偶工厂。小形往工厂里面伸头一探,被堆积如山的布偶吓了一跳。工厂里全是16岁到20岁不等的女孩大约有40人上下,非常忙碌地踩着缝纫机做布偶。

小形和负责人进行交易，以单价每个八〇元日元的价位买下整个



↑「生物危机2」以二百万的销量当仁不让地坐上了AVG之王的宝座。

仓库中的布偶。

原价如果是八〇元的话，如前所述，昭和六十三年，在有关当局的督导下“抓娃娃机中只能以二〇〇以下的物品为赠品”。小形就将这些布偶用海运运回日本。

在先前空运回日本的布偶，一台机器一天的营业额竟高达三万元。

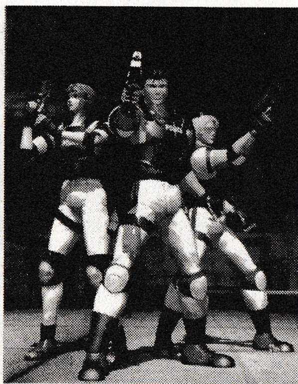
以往，普通一日一台的营业额是七千元到八千元。自从将“寄回的布偶全部放进“抓娃娃机”后，突然窜升到三〇〇万元，连小形也无法相信。

但是，这些娃娃决定只直售给经营操作员（OPERATE）。而不卖给批发店，以防中盘商垄断整个市场。再加上中间被剥削，发生一些差额，以致于价钱超过法定价钱二〇〇元。顾客只能在“抓娃娃机”中得到布偶，无法在市面上卖到。这一役，可说是成果辉煌、凯旋归来。

小形将从韩国购入的布偶仔细检查一下，发现有针线脱落等不良品的情况，小形考虑制作 SEGA 所独创的布偶 。

因此，又马上飞到韩国和制造布偶的工场进行交涉。

SEGA 和韩国的 ANIMAL STUEF TOY 公司签下了契约。开始大量订购 SEGA 布偶。



→不知道有多少土星玩家是因为「VR特警」才购买了SS光线枪。

到底要如何设计出 SEGA 布偶的魅力呢?

正当小形左思右想，想不出一个好点子时，玩具部的上原宗吉董事告诉小形有关红豆超人的故事。

红豆超人是什么呢?是一本极受小孩喜欢的画册。

同时，是当时玩具市场的大红人。一个非畅销的五〇〇〇元布偶。

画册中的红豆超人是一个拥有张红豆馅饼脸的正义之士。保护城市的和平，以免被无恶不做的细菌人所占领。而且“红豆超人”中的主角不止一个。包括土司人、果子酱爷爷、胆小鬼等，角色极为丰富。

若红豆超人以赠品的主角出现在“抓娃娃机”中的话，保证引起玩家的关注及留下深刻的印象。再加上，即使说玩偶会滞销也和这不相干，有谁会拿三〇〇〇元或五〇〇〇元的玩偶和“抓娃娃机”中的布偶做比较呢?相反地，借着“抓娃娃机”的布偶带给玩家很大的冲击，来促进玩偶市场的买气。

小形也特地看了电视台正在上映的红豆超人。先极力设法取得版权后，以商品的形式向韩国订做。而后将红豆超人布偶放进“抓娃娃机”中当赠品用。结果机器旁挤得人山人海，造成一股红豆超人热潮。

一直到平成四年为止，共销出了一千八百万个红豆超人。一般市面上所卖的布偶一年的贩卖总额是二〇〇亿元。而仅做为赠品用的布



→中裕司，SEGA家用机部门（CS）代表人物，以「索尼克」系列一举扬名的年轻制作人，84年以程序员的身份进入SEGA。

偶,一年的总所得为三〇〇亿元。是一个令人窒息的数字。

“抓娃娃机”出击成功的最大原因之一是将机器设置于游乐场外。

以往的游乐场是女性客人裹足不前、拒绝往来的地方。但是,在游乐场外享受“抓娃娃机”的乐趣之余,进而对游乐场的游戏感兴趣的女性及全家出游的游客也逐渐地增加。

由于这个经验,娱乐业界吹进了一股新风潮。这点关系着郊外型娱乐广场的发展。

平成元年,SEGA 开始着手于一连串复合型游乐广场的设施与经营。其中正计划在位于千叶县千叶市园生町的“欧兹公园(OTSU PARK)”设立一座娱乐广场。

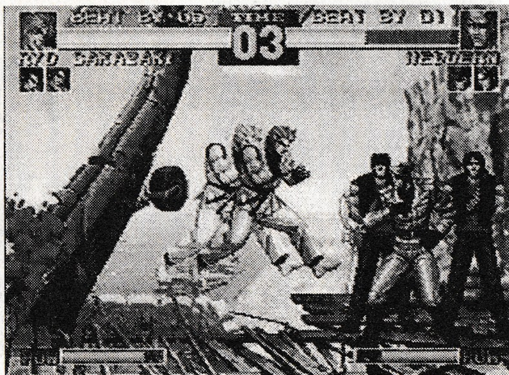
“欧兹公园”是一座在东洋氧气工厂的遗址上所建造的复合郊外型社区,其中书店、各种餐饮店、网球场等设施齐备。

和知满男(SEGA 现任综合娱乐休闲部经理)前往“欧兹公园”进行沟通。结果是被断然的回绝。原因是,游乐广场会形成不良风气。

外界对于 SEGA 所提倡“游乐设施”的构想,还模糊不清。一般都认为是会马上消失。

和知为了说服欧兹公园,提出好几张游乐中心的设计图。刚开始还请设计师画设计图。

但是在设计师的观念中,还是停留在游乐中心时的印象。因此知



→托 16M 专用加速卡的福,「95 格斗王」成了移植至 SS 的格斗之王系列中读盘速度最快、操纵感最流畅的一作。

和的计划被以往的设计图所束缚了。

和知费尽心思来改变欧兹公园有关人员对 SEGA 游乐中心的看法。

果然,不负所望的设计终于完成了。是一张以小孩天堂为中心,又充满家庭气氛的设计图。精诚所至金石为开,欧兹公园方面总算改变态度。

但是,事情并没有这么简单,困难不断迎面而来。千叶市公所的建筑课对 SEGA 所提出的建筑变更申请,持保留的态度。

原因只是当地的 PTA(家长会)连署抗议书。听说盖了娱乐广场就会招蜂引蝶,成为不良份子徘徊逗留的场所。

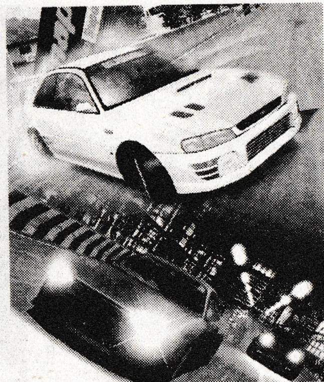
和知汗流挟背,费了三寸不烂之舌,再三保证终于说服了他们。

平成二年四月十六日,是位于欧兹公园内的娱乐广场大喜的日子。

首先,映入眼帘的是全家大小,其次是情侣。一天下来几乎是以家族成员或者夫妻(情侣)为主。吊儿郎当素行不良的客人完全没有上门。和知松了一口气。当初设计娱乐广场的真正的意义是以全家出游为取向。

和知招待 PTA 的成员,亲自和小孩子一起参观娱乐中心体验游戏的乐趣。结果,大家终于能够了解 SEGA 的用心良苦。

销售额也高出了预想之外。



→CG 影像的即时处理技术十分重要,我们期待着能够体现完美空间的游戏出现。

其次是由于受到娱乐广场的影响外，带动周围的产业，果汁店等的销售额也提升了百分之二十左右，这是吃喝玩乐的最佳写照。

和知亲手经营欧兹公园，又继续进行都市型游乐中心的改建。

以往游乐中心的灯光太昏暗，因此，先从灯光方面着手，将之更换为明亮的照明设备，其次是对于装设游戏机台数之指导。

和知的想法是与其将游戏机器杂乱无章摆得水泄不通，不如先制作平面设计图。即使将120台的游戏机改为70台，若能吸引游客上门的话，对业绩而言也不会有所影响。

又计划涩谷以实验性质设立“SEGA科技乐场”（HIGH－TECH ROUND SEGA）。以前的游乐中心，总是将最有人气的机器集中在入口处，但是，反而造成人群聚集在入口处。至于其他的游乐就只能用“门可罗雀”来形容了。

首先，照人气度来排名从第一名到最后一名列出一张表格，再以人气度的排名来制作设计图。

和知一反从前，将最受欢迎的游戏机排放最里面。如此的摆法，不仅仅热门电玩受欢迎而且坐冷板凳的电玩也减少了。实验的结果显示出，即使将120台的游戏机改为70台的话，销售额也不会差太多。

打出建立明亮健康的游乐场为招牌的SEGA，紧锣密鼓企划在熊本开一家“SEGA熊本”。

是由田副康夫（SEGA现任设施事业本部董事关西分店店长）负责



→「盗墓者」一代于96年末登场SS。此后，由于SCE购买了「盗墓者」系列的冠名权，所以二代、三代均未在SS上出现。

“SEGA熊本”游乐园之企划，对于这个企划案可说是费尽心思、绞尽脑汁。对娱乐中心业者而言，熊本是不毛之地，也是难以攻陷之地。在熊本五〇元型的游乐场四处林立，成为游乐电玩的主流。光临的对象中都是以小学到高中的男学生为中心，想要掳获女性或全家大小的心是不可能的。

田副立即前往熊本，查看熊本的地理形势，在车站前或热闹的街道，一定伴随着出现五〇元的游乐中心，田副看中位于街中寂静的地点，仿造咖啡屋优雅的气氛。

谢绝未满18岁光临，而将此设计为情侣（夫妻）的约会地点。对薪水阶级的社会人士而言，将五〇元改为一〇〇元的话，丝毫不关痛痒。而且对他们而言，与其吵杂不休的环境，宁可在气氛浪漫，又宽广的空间享受游戏的乐趣。

先前当地游乐中心业者冷冰冰的看法是：

“既然有五〇元的游乐中心，何必花一〇〇元来游玩。”

然而出乎意料之外，还跌破当地娱业者的眼镜，SEGA在熊本一站的“SEGA熊本”又传出佳绩。

受到SEGA育业广场旋风的笼照下，熊本各地五〇元的游乐中心渐渐地改为一〇〇元。



→「格斗之蛇」引入了特殊的爆甲系统，此外众多搞笑角色的加入也为该作增色不少。

“MEGA DRIVE”软件之开发

昭和六十三年上市的“MEGA DRIVE”是电玩机器方面划时代的改革，以16位元机器的型式登上电玩舞台，受到娱乐业界的瞩目。然而，唯一美中不足的是，目前还未研发出适合的软件。软件部门的青木直喜（SGEA现任第二企划部部长）认为是最大的因素开发的时间不够。因此需要以最短的时间来开发高品质的软件。

“MEGA DRIVE”的广告台词中，有一句“在家也可享受营业用的高质感”形容得非常恰当。由此可见，营业用的软件开始移转到电玩上。当然，还是以打斗型游戏为主流。

打斗型游戏软件（ACTION GAME）大约花六个月到八个月就可开发成功。若尽是打斗型电玩的话，种类就受到限制了。因此有必要开发角色扮演（ROLE PLAYING GAME）等游戏。

花了一年以上的时间研发出来的角色扮演游戏。开发的过程中，遇到技术层面的问题。在这期间，SEGA积极地呼吁负责软件开发的合作公司参与第三次软件研讨会。

在第三次会议中，最先加入的是一家科技公司（TECNO SOFT），也提出了新软件“闪电出击Ⅱ”（THUNDER FORCE）。打出子弹可四面八方扫射的新概念。

以往的射击游戏本身只固定往一个方面前进。循着设定的方向前



↑由于SS、PS的一路突进，任天堂终于在97年初开始对N64进行降价促销活动。但是今非昔比，次世代主机的总销量已经达到了两千万台，而N64的主力外设64DD又一再延期，因此当时的降价促销活动并未在日本本土取得预期的成绩。

进，沿路打垮敌人。而到了“闪电出击Ⅱ”，可自由地往任何方向前进。

这是当时第三软件厂商的一种新的尝试。而且，“闪电出击Ⅱ”值得称赞之处是目前电玩中，画面最优美的软件。

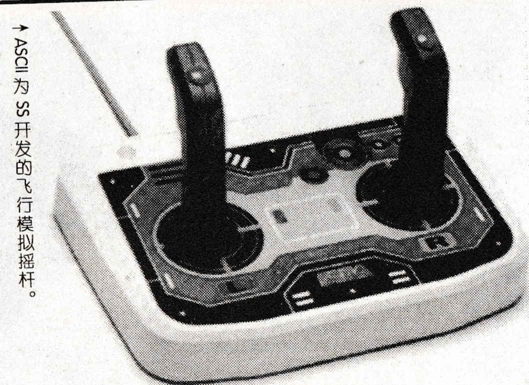
SEGA一直很重视电玩的游戏性，追求游戏的乐趣而忽略了画质的美感。然而，在“闪电出击Ⅱ”中，可以享受到不一样的视觉美感。而且游戏本身的乐趣也无与伦比。

“闪电出击Ⅱ”首先以击毁陆地上难缠的敌人要塞来揭开序幕。在这些画面中，选何方前进是玩家的自由。游戏之目的是先探寻陆地上敌人的要塞，然后将之摧毁。武器也有好几种，可依按钮不同来选择武器。

基本武器有二种，一是超强前方扫射的武器，另一是威力较前者弱，但可前后两方攻击的武器。还有玩家可选择各式各样自己所喜爱的兵器。

SEGA为了使家庭用16位元机器“MEGA DRIVE”更加活泼生动，因此，琳琅满目的软件一一上市。号称SEGA开发部最有自信的代表作终于研发出来了。此大作即是“超级蓝色霹雳号”（SUPER THRUDERBLADE）。

此游戏设定成主角是进攻S国的游击队，由于败北之故，而丧失了左臂。即使断了左臂，也能以熟练的技术驾驶着超级直升机“THUNDER BLADE”，最后终于得以消灭S国的游击队。此为游戏的整个



↑ASCII为SS开发的飞行模拟摇杆。

架构。

游戏的开场白是在市街上展开一连串的战斗场面。在地上有战车、空中有战斗机和战斗直升机不断地发射子弹攻击。用飞弹及巴尔干炮来击倒敌人。

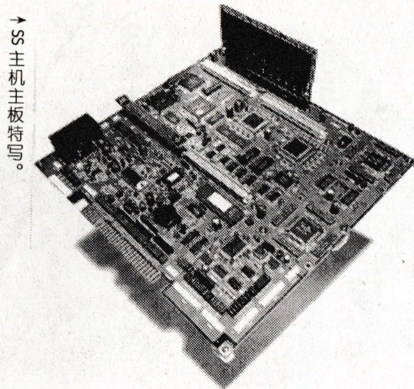
"MAGE DRIVE"的操纵器上有A、B、C三个按钮。A按钮和C按钮,二个功能是一样的,可任选其中一。B按钮的功能是主角可以在空中静止,和飞机不同,直升机可以停留在空中,静止不前。即所谓的HOVERING。

游戏特色是即使玩家不动操纵器,机体还是以正常速度前进。当时若以每小时一〇〇公里飞行时,若遇到同样时速一〇〇公里的敌机来袭时,相和作用可让玩家享受时速二〇〇公里的速度感。速度太猛的话,有时来不及闪躲飞弹的攻击。

当玩家视线跟不上画面的快速变换时,就按B按钮,此时画面会立即停格。敌方的子弹速度也随着减半。如此一来就可毫不费力地躲避敌人所发射的子弹。

以画面的气氛而言,极类似体感型电玩"SPACE HARRIER"游戏中的气氛。"闪电出击Ⅱ"、"THUNDER BLADE"等16位元电玩游戏软件慢慢地登场,然而还没达到炙手可热的阶段。

平成以后是SEGA体感型游戏的技术突飞猛进,昭和六十二年刮起一阵狂热旋风而红及一时的"冲破火网"(AFTER BURNER)是高难度技



→SS主机主板特写。

术的代表作。

松野雅树(SEGA现任第四AM研究开发部机械电子开发二课长)在开发体感型电玩"AFTER BURNER"中的战斗机时,想要将战斗机设计成更先进的形式。在画面中,尽管战斗机背面朝上飞行,机体还是保持倾斜30度左右。

持续进行"AFTER BURNER"的研发,发现到若要将战斗机设计成四面八方360度回转的话,绝对不是件难事。只是到目前为止的常识中还没有这种技术。

问题是若人实际坐在战斗机上,可以体验出什么样的感觉?为了亲自体验这种感觉,松野设计一个让人类可以乘坐的玩具来做实验。

将胶合皮制的车轮安装在细长的铁管上。铁管的中央装上座位。尽量使铁管露出车轮的两旁。完成后将这玩具带到屋顶上时,也请铃木一起来亲临其境。

松野等人帮铃木系上安全带,固定在座位上。在两旁的铁管上各有二名开发部社员。于是铃木开始转、转、转,360度大旋转。

铃木发出尖叫声,但没有人要理睬,继续让玩具旋转。原因是为了让铃木体会360度回转的感觉。

接着,开发部员比谁都早体会个中的滋味,而且玩了又玩,百乘不厌。

SEGA边进行软件的研发边赶工完成比"AFTER BURNER"游戏更优



→98年5月21日,世嘉领头人入交昭一郎在东京的新闻发布会上正式公布DC,同时DC的性能也得到了进一步的确认。

秀的新型体感机器。

铃木负责监督此次软件的开发。

在软件的开发方面，也拜托设计师画战斗机的设计图，游戏中战斗机的外型决定采用 F—14 雄猫号（TOMCA）战斗机。在所有的战斗机中，雄猫号的外型是最美的。

设计师将图设计得太唯美了。然而有一点点违背当初所要求的。

从美学的观点来看，是非常美的一幅图画。但是，因为游戏是 360 度旋转，因此需要看到各个角度的形状。若设计师将之变形而设计太唯美的话，从某个角度来看，机体就会扭曲歪斜了。

铃木的结论是决定用电脑来描绘设计图。

F14 机型的资料，分寸不差地输进电脑中。机翼的长度、机体的大小，完全是符合实际的尺寸。

利用电脑来计算输入的资料后，再依资料绘图。结果出现在荧幕上的是唯妙唯肖的战斗机。

那么就考虑使用图表来做统计，到底制作何种游戏才能十足发挥战斗机的性能。

挥洒着汗水和敌军展开一连串的空中之战。然而，游戏中还是问题重重。即是聚精会神地享受一场空中格斗，需要 20 到 40 分钟的时间。

总言之，此种机型可 360 度自由旋转，在空中倒栽葱式和敌军搏



↑「VF3」将登陆 DC，随主机同时发售。

斗时，气血直充头部，激烈的天旋地转，可能造成飞行员头晕眼胀，呕吐昏眩。因此游戏若不在 20 分钟内结束的话，恐有生命危险之虞。

因此，决定割舍现实，采取游戏性较浓的游戏。

但是，关于战斗机本身旋转动作方面，尽量追求真实感。

铃木的理想是在游戏中实地体验飞行中红视（REDOUT）、昏眩（BLACEOUT）等现象。

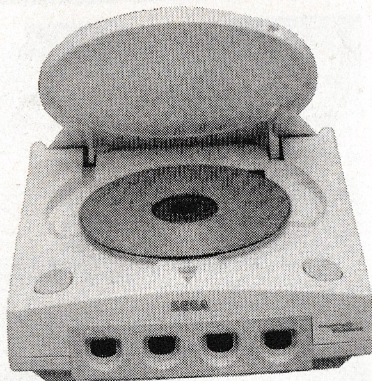
所谓的红视是驾驶战斗机的飞行员，突然使飞机急速下降，快速坠落时所产生的现象。若下降的速度太过惊人的话，因向心加速度使脑部充血引起视野变红。相对地昏眩是指借着超加速上升，造成头部缺氧，眼前一片黑暗。目前正考虑着让红视及昏眩的感觉再现于游戏中。

最重要的是战斗机的强度及安全性。试作品 1 号机一出厂后，马上进行乘载重量的实验。

接着是人体实验。首先，松野先上阵，一坐定后马上往各方向各角度旋转。因为旋转的同时可以透过游戏的画面，享受到游戏的乐趣。因为聚精会神全神专注在游戏中，所以一点也不觉得恐怖。

其次是安全带的问题。因为座位上固定身体的安全是全自动的。所以似乎在逆转翻滚时会往下掉落。

也有人提议就使用固定四点的安全带。但是这种安全带的装置方法极为麻烦。因此安全带必须设计成连外行人也能简单上手，又安全



↑98 年 11 月 27 日，DC 正式发售，但是由于产量不足，造成许多地方严重缺货。

无虞。

SEGA 新型体感机器的开发，终于进入了硬件与软件可以连线作业的阶段。

开发部的员工，轮流上场实际体会游戏的快速冲力。但是，机器及软件尚未到技术成熟的地步。

经过多次的研究，软、硬件终于有了令人满意的组合。名为“R360”。其命名缘由是取自可以做 360 度的环形旋转。

SEGA 立即将“R360”以尝试性质置放在“科技乐园 · SEGA 涉谷”。

在玩“R360”之产有二种选择。游戏形式及虚境模拟形式。

游戏形式是自己操作战斗机打倒敌人的形式。

虚境模拟形式是不用自己操作，由电脑来控制，体会迫力感十足的模拟太空飞行。

SEGA 对游戏形式及虚境模拟形式做了一个人的气度的问卷调查。结果是游戏形式以 95:5 得到压倒性的胜利，这种游戏可不可能对应 MEGA DRIVE 呢？

除了 MEGA DRIVE 外，佐藤秀树也致力于掌上型电玩的开发。

优先考虑的是制作彩色的画面。继红遍一时以外星人入侵为主题的电玩后，出现了一种游戏表（GAME WATCH）。所谓的游戏表即可游戏兼俱时间的功能。由于未获得好评，随即就销声匿迹了。这款游戏，带给佐藤制作掌上型电玩的一个启示。



→仔细看看，DC 的外观是不是很小巧呢！

不过，彩色液晶价钱相当昂贵，因此非得提高成本不可。话虽这么说，佐藤还是不把价钱便宜但黑白画面的电玩放在心上。

当想得快昏倒时，任天堂发表了单色的“游戏小子（GAME BOY）”。

画面到底有没有颜色，似乎和游戏的趣味性没有直接的关系。只关系到画面的优美与否。果断力强确实象任天堂的作风。

佐藤坚持彩色画面，还有另一个理由。就是掌上型的电玩也附有电视的功能。即使不玩游戏，还可做电视利用。因此应该会得到更多、更广大的回响。费尽千辛万苦，终于找到价钱便宜的液晶。

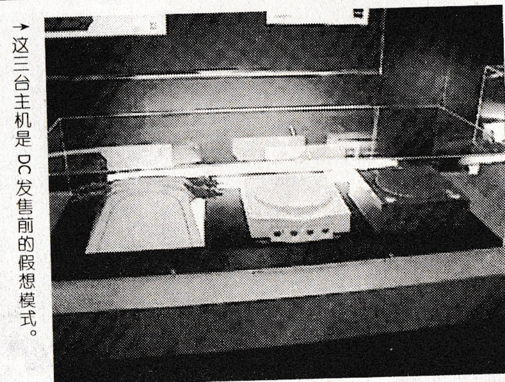
掌上型游戏机（小型游戏机）和 SEGA8 位元机种“MASTER SYSTEM”有相同的性能。

起先有很多人发表也可拿家庭用 8 位元机器“MASTER SYSTEM”用的游戏软件来充当做为掌上型游戏机的软件。即这两种不同机型共用同一种软件。但佐藤持反对意见，认为应该制作掌上型游戏机所专用的软件。

的确，若拿“MASTER SYSTEM”用的游戏软件在小型游戏机的话，一开始软件就不虞匮乏了。

先试着开发和“MASTER SYSTEM”相对应的软件。但遇到一个大问题。“MASTER SYSTEM”是配合家庭用大型电视机的画面而设计的游戏机。而掌上型游戏机是比手掌还要小的荧幕。

若将游戏画面缩小的话，就变得不容易看的画面。依照游戏种类



→这三台主机是 DC 发售前的假想模式。

的不同，有的种类的游戏根本无法玩。例如：以击落敌机为主的扫射式游戏等，由于画面太小之故，因此分辨不出敌军所发射的飞弹。

以佐藤为首，组成掌上型游戏机开发班，将约300多片“MASTER SYSTEM”用的软件重新检查研究，终于得出一个结论。

问题是在于不是全部的软件都可在掌上型游戏机上玩。其次若使用“MASTER SYSTEM”用的软件的话，掌上型的游戏画面就非变大不可。而所谓掌上型电玩，顾名其义，正因为强调机型小、轻、薄携带方便为其特色。

根据运动生理学等所做调查的结果显示是700公克。

不仅小、轻、薄，而且可以握在手中，保证同样可以享受到游戏的乐趣。接着，十字型操纵器的位置及按钮的位置也是问题所在。

佐藤先用发泡塑胶做游戏机的外型。将墨涂在姆指上面，用来实验按钮安置在什么位置较符合人体工学。

平成二年六月，SEGA将此游戏为“MEGGEAR”开始贩卖，同时，不仅仅在日本，连海外市场也卷起狂卖热潮。

↑宫路洋一，GAMEARTS执行董事社长，由他监制的「格兰蒂亚」不仅受到日本玩家的喜爱，在我国也有相当高的人气。

第五章 创造无限可能的明天

扩展海外电玩市场 多元化发展的SEGA

SEGA大战略

1 扩展海外电玩市场

“外星战将”（MOON WALKER）引导 GEN—S—S

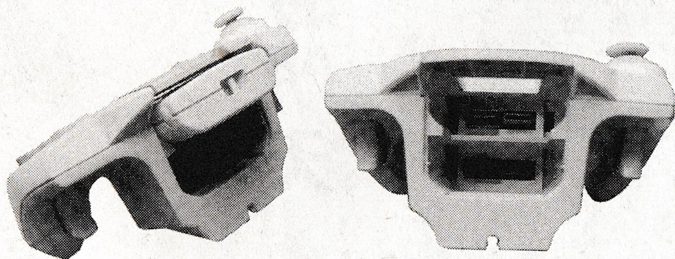
平成元年九月，SEGA 所出售的家庭用 16 位元机器，以“ジ ネシス”（GENISIS）之名登美国的电玩市场。特地将“MEGA DRIVE”改名的理由是“MEGA DRIVE”一词，在美国容易造成大众的误解。

“MEGA”、“DRIVE”原本都是电脑用语。因此若取名为“MDRIVE”的话，对拥有广大电脑市场的美国而言，恐怕有消费者将游戏机与个人电脑混为一谈之虞。

而取名为“ジエネシス”，是“创世”之意。其涵意是开创 16 位元电玩的新时代。

SEGA 内部决议绝不透过国外的总代理店，海外市场电玩的经营权全由 SEGA 掌控。而在 8 位元机型“MASTER SYSTEM”的时代中，几乎是由 SEGA 和 TONKA（トンカ）公司一起携手合作经营海外市场。

樱井大三郎（SEGA 现任董事）主张由公司本身来贩卖，不再透过代



→DC 手柄的背部有两个扩充插槽。

理商。若不这样做的话，SEGA 的秘诀将毫无保留、赤裸裸地被掏光。

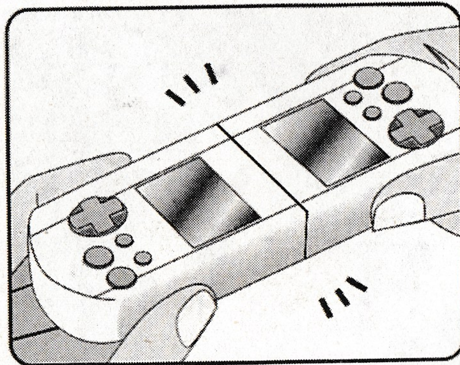
美国的消费型态和日本截然不同。若以日本的经营方式带进美国的话，必将是一场长期的苦战。

举例说明：在美国促销商品的宣传广告中，大都是以比较方式的手法，大力推销自己的产品。而日本的产品市场，根本不用这一招战术。其次，美国的文化、法律、规范等，也和日本大异其趣。再者，在和其它公司合作的情况下，商品广告的方式，也得视对方公司的规模大小而定。

若合作之对象是大公司时，因其有足够的周转资金、雄厚的财力并拥有庞大的消费市场做后盾，故可以大量地销售其商品。反之，若是小公司的话，一次销售的量和前者一比，简直是小巫见大巫。即使有一百万个客人，但由于资金的关系只能推销 50 万个客人，故无法遍及全部。

一旦 SEGA 做出决定由公司本身兼顾海外市场商品之销售后，樱井立即动身前往美国。这是平成元年四月的事。预定九月在海外推出“ジエネシス”之事也迫在眉捷，因此有必要紧急召集员工。

自昭和六十一年三月起，百分之百由 SEGA 出资的分公司——美国 SEGA 公司（SEGA OF AMERICA）终于诞生了。而 TONKA 公司只做幕后的支援。美国 SEGA 负责经营美国的电玩市场，为 SEGA 在美国销售硬件的据点。



→DC 的手柄记忆卡同 GB 一样也可以进行通信对战及数据交换！

樱井先物色电玩界的人才麦克·凯兹(**マイケル·キャッツ**)。麦克·凯兹目前正服务于世界电玩业界的先驱 ATARI 公司。是一位在家庭电玩方面有很长的经验且是一位头脑鬼灵精怪、电玩界的佼佼者。

SEGA 于 1989 年(平成元年)六月的 CES 中展出了"**ジエネシス**"。

当时,在美国电玩市场中 SEGA8 位元机型"MASTER SYSTEM"正陷入一场销售的苦战中。根据调查,美国电玩市场厂商的占有率是:任天堂的"NES"占百分之八十五,SEGA 只占百分之十左右。SEGA 决心打破此僵局,因此计划从软件方面着手,开始展开一连串的软件战略。

SEGA 将目标转移到麦克·杰克森的身上。摇滚歌手出身的麦克·杰克森 1982 年推出了"战栗"(THRILLER)专辑。一举突破百万张的畅销成绩,因而在歌坛上大放异彩,打响了知名度。刷新了 GUINESS BOOK、葛莱美(GRAMMY)奖等等,所有的记录。跃升为举世闻名的世界级超级巨星,引爆了世界麦克迷的狂热,卷起了一阵麦克·杰克森的旋风。最重要的是麦克迷上电玩而且情有独钟。

昭和六十三年十二月到日本巡回演出时,向 SEGA 做出了拜访的要求。

麦克特别钟爱 SEGA 的电动版游戏,每次一玩总是乐在其中,有种乐不思蜀的感觉。

中山社长听了麦克的话后,突然脑海中闪过一个念头,若是能邀请到麦克来参与游戏之制作的话,那也许是一件很有趣的事。



→SEGA 希望通过「莎木」来带动 DC 的销量,就象 97 的「FF7」令 PS 的销量迅速攀升一样。去年 12 月 20 日,世嘉在横滨召开了游戏史上最大的软件制作发布会,由此可见世嘉对于这款软件是极为重视的。

在音乐界一枝独秀的麦克,其对事物的看法、感觉一定有难以模仿及其独到之处。而关于制作游戏之秘诀,有 SEGA 做后盾来支援就应该没问题。

麦克也表示了对软件开发具有高度兴趣。

于是 SEGA 立即和麦克的经纪人进行沟通,结果一切 OK。于是 SEGA 和麦克共同联手开发游戏软件。

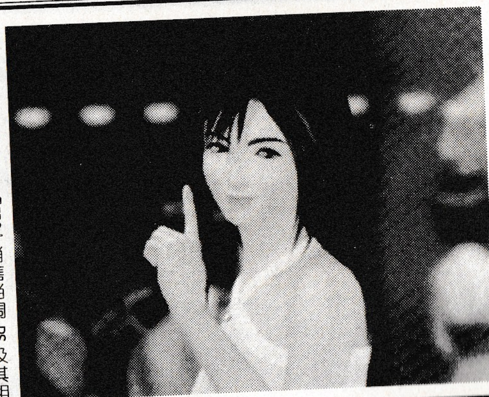
当时,麦克·杰克森正因录制新专辑"危险(DANGEROUS)",而忙得团团转,为了避免受到歌迷的干扰,而影响到创作灵感,因此麦克有一间不为人知的秘密录音室。樱井等人被招待到秘密的录音室,进行有关制作游戏的商谈。

接着在录音室的客厅中安装一台"**ジエネシス**",一边分析游戏的示范画面,一边修改游戏的内容。当游戏之制作告一段落时,麦克又再度投入专辑的制作。当麦克看到自己的想法用声音及影像来表达时,高兴得简直象个小孩子一样天真无邪。

麦克以一颗赤子之心来制作游戏。而且对于游戏中主角的一举一动均非常地讲究。尽可能做到将麦克复杂的舞蹈,原原本本地呈现在游戏中。

1990 年(平成二年)完成了"外星战将"。整个游戏是以麦克逐一地消灭敌人做为整个故事的架构。

"唔!"



→据有关资料显示,「FF8」销售当周 PS 及其相关软件在日本游戏市场占有 89.6% 的销售份额,而竞争对手 SEGA 仅占了 0.7% 的市场销售份额。有很多人都是在 2 月份购入的 PS 主机,大作带动主机销量的说法得到了进一步证实。

在游戏中也可以很频繁地听到麦克特有的叫声："唔!"这游戏成为美国 SEGA 战略中,最重要的关键。

继"外星战将"游戏软件之后,麦克·凯兹也参与了游戏之制作。此游戏是以足球明星乔·蒙大拿(JOE·MONTANA)为主角,在制作的过程中麦克·凯兹也接二连三地提出了各种构想。

麦克·凯兹是一位实实在在的智囊型人物。而 SEGA 也正急需专家来经营公司。

中山社长认为了汤姆·卡兰斯基(**トム·カレンスキー**)来担当美国 SEGA 重责大任。

当时,汤姆·卡兰斯基正担任 UNIVERSAL MATCH BOX 玩具公司的社长,兼任最高执行负责人,简称 CCO。之后,转而接下 MATCH BOX INTERNATIONAL 公司的社长及 CEO(最高经营执行者)等职位。

UNIVERSAL MATCH BOX 的总公司位于纽约,而且在香港有很大的据点,另在洛杉机设有研究开发室。

公司大约有六十位左右的员工。汤姆·卡兰斯基于 1969 年(昭和四十三年)进入位于纽约而闻名于全世界的 J·**ウオーター·トンプソン**广告公司,当时汤姆年仅 24 岁。

1972 年(昭和四十七年)从广告公司离职。旋即又进入以芭比娃娃闻名的 METERIAL 公司,也是全美最大的玩具公司工作。之后没多久,开始在玩具界大显身手。在 METERIAL 的十五年间使公司的业绩上升了三



→「VR 战士 3·组队战」是随 DC 主机同时发卖的软件,与街机版相比,其移植度达到 90%。

倍之多。

因此,赢得了美国玩具业界贵公子的美名。英俊、人品又好、反应快头脑清楚。而且又兼具有领导的才能。

中山知道在 SEGA 中若有像他这样的人才,那么美国 SEGA 的战略,必可一举成功。

在夏威夷的**マウイ**小岛,宴请汤姆·卡兰斯基。

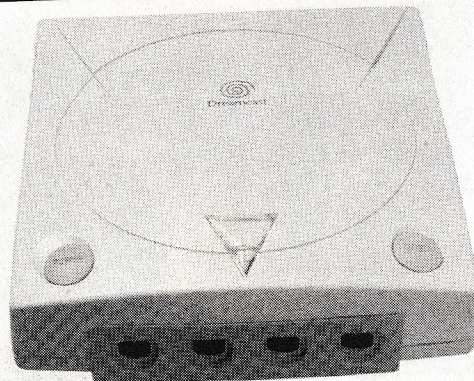
然而,再怎么说汤姆·卡兰斯基目前还是 UNIVERSAL MATCH BOX 的社长。因此,无法明目张胆、公然地邀请汤姆·卡兰斯基,所以只能秘密会面。

汤姆·卡兰斯基好不容易如愿以偿赴约,中山对于有关于未来企业界的走向等等进行交谈,愈谈愈起劲。之后又针对 SEGA 今后的经营方针做热切地交换意见。两人相谈甚欢,乍看之下,还以为多年不见的好友似的。

平成二年十月美国 SEGA 公司开始由汤姆·卡兰斯基体制来经营。

美国 SEGA 只有七十人左右的员工,由于汤姆的加入,公司的步调变得极为紧张,快速、热呼呼的气氛充满了整个公司。汤姆开始为公司订定市场状况(MARKETING)、销售(SALES)、操作(OPERATING)以及比以往更具体,洞悉未来的计划。

1991 年(平成三年)六月由于"音速小子"游戏软件的登场,使得



→DC 主机正面由中间向外扩展的橙色螺旋形标志代表着宇宙的广阔和人类的无穷力量,同时还象征着有无限发展空间的数字化娱乐世界。

“ジエネシス”硬件的业绩一口气往上升。

由于“音速小子”的有趣度，完完全全超越了“超级马里奥”，SEGA因此而感到自夸。也打出了比较性的广告。

广告一开始是甲小孩子到玩具店买游戏软件。

“请给我《音速小子》。”

但是店员却趁机向小孩子推荐“超级马里奥”。

“《马里奥》如何呢?”

“不要，我要的是《音速小子》，不是《马里奥》。”

不死心的店员又再度推荐“马里奥”：

“为什么?这是《马里奥》啊！有名的《马里奥》哟！”

“但是《音速小子》比较好。”

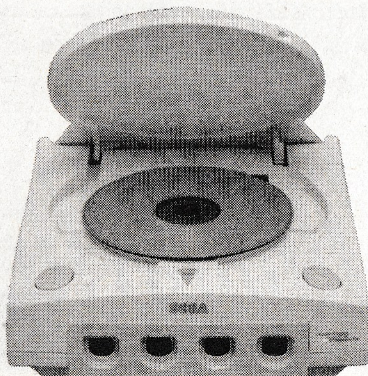
类似此类的比较广告比比皆是。

对SEGA而言，最感到骄傲的“音速小子”可说是完完全全发挥16位元机器真正价值的游戏软件。由于“音速小子”游戏软件一推出，这型“ジエネシス”的销售总额立即提高三倍。

1991年9月2日号刊的美国“FORBES”杂志曾针对“音速小子”游戏软件做一篇专题报导，专题为“刺猬的攻击”。

而副标题为：

“音速小子索尼克能否打败超级马里奥，而赢得漂亮的一战?此答案将关系着拥有45亿美元之美国电玩市场的将来。”



DC采用的是一种全新媒体GD－ROM，GD为GIGA BYTE DISC的缩写，其存储量相当于次世代光盘的一倍。

“音速小子的故事发展是描述索尼克从恶魔科学家中——地救出他的朋友。索尼克也许将大大地改变拥有45亿美元的美国电玩市场。”

“最近频频展现锋芒的SEGA，将以拥有40年历史之久一日本电玩游戏（ACADE GAME）的制造商身分，使出浑身解数，尽全力打倒自夸有35亿美元销售业绩的电玩帝王一任天堂。”

这篇报导还针对二家公司做深入的比较。

“音速小子”明显的声势超越了“马里奥”

除了超级马里奥外，拥有非常多软件的任天堂，在美国八位元游戏机市场中享有百分之九十的市场占有率。但是当电玩市场转移到新一代且高性能的16位元机型时，SEGA公司中精力旺盛的中山隼雄社长，发表了意见：“由一个公司独占整个娱乐业界，似乎是令人觉得不舒服的一件事。”接着极有自信地表示：“要让大家瞧瞧SEGA将进军整个电玩市场。”

针对这句话，任天堂的山内社长也不甘示弱地回答：“在美国电玩市场中，我们从来就不把SEGA当做竞争对手来看待。”然而他应该以竞争对手来认识SEGA吧！事实上，在美国SEGA已经以高性能的16位元机型战胜任天堂。而任天堂的机型系统中，其音质、色彩方面都比SEGA来得更胜一筹。但是美中不足之处为画面中角色的速度突然变



右图为SEGA、CAPCOM社内两位铁腕人物在一次梦幻对谈后的合影。

慢。

终于领先强功劲竞争对手—任天堂的SEGA于六月起开始打出降价口号将16位元机器的价格从一七〇美元调降为一四九美元的同时，也推出了新软件“音速小子”。而根据零售情报：一进入七月份电玩的营业额就急速上升。

截至目前为止，SEGA16位元机型在美国仍是热卖的商品。而任天堂拥有超强的第一流软件及多家贩卖店，因此大美国大约二千八百万户家庭拥有任天堂的8位元机型，有如此相当惊人的普及率。然而，这次SEGA所生产16位元机器却无法和任天堂16位元机型相融，亦即没有互换之功能。因此，造成家长不得不在任天堂或SEGA两者之间做个选择。

由于SEGA在二年前就开始发售16位元机种，凭着此得天独厚的优越性，开发出能够活用16位元技术特性的游戏软件。使之达到物尽其用之功，玩具连锁店电玩采购部门负责人曾做了以下的报告：“SEGA的软件和任天堂的软件做一比较的话，更具有游戏性。”

总之，SEGA所生产的16位元机器之软件种类实在多彩多姿。在日本经营“MEGA DRIVE”二年以来，已推出百余款的卡带游戏，对刚刚发售16位元机型的任天堂而言，一时难以收集到那么多的软件。

紧接着，SEGA和**ゼネラル・モーターズ**联手举办商品展示会。用金银线搓成装饰绳围出一处商品展示空间，在其中可以免费玩到SEGA



→崛井雄二，ARMOUR PEOJECT会社社长。家用机史上第一部RPG游戏「勇者斗恶龙」系列的编剧及制作总监。

所提供的“**ジエネシス**”。此为SEGA的宣传战略之一，利用参观者以一传十，十传百的方式免费替SEGA做宣传，因此创下了超过100万台的销售量。

由于SEGA16位元机型的需求量过大之故，造成美国市场供不应求之窘况。因此，决定大幅度提高目前的生产量。

SEGA本身属于没有设置制造家庭用电玩机器的工厂。全部都是外包作业。SEGA本身没有自己的工厂，这一点是受到任天堂驹井时代很大的影响。家庭用的游戏多多少少有季节性。夏天到秋天这一段期间是工厂最忙碌的时候，而冬天和春天完全没事做，几乎是休兵期。

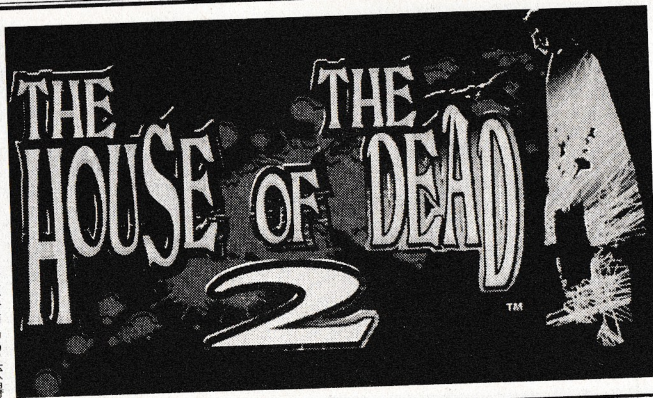
驹井对于工厂一事，再度地考虑其可行性。

若是公司本身设置工厂的话，能够一年到头不间断地提供员工工作吗？

若是营业用的机器，由于游客经常不断地光临娱乐中心，因此，如果开发得当的话，一年四季都可让工厂不停地运作。若是家庭用游戏机的话，就绝对行不通了。

其次，驹井担心另一件事：

由公司本身直接生产的话，无论如何容易轻视合作之厂商，无法诚恳地和协力厂商取得联络、跟任何协力厂商取得共识。因此，万一接到订单数目超过本身之工厂生产负荷（生产上限）时，就会变得不知所措、动弹不得。当然也可以当订单来之后，再拜托协力厂商帮忙。



→「死亡之屋2」以极高的移植度登陆DC，获得了玩家的一致好评。

然而，如果当本身工厂生产饱和时，才开始和协力厂商讨救兵、进行交涉并接受技术指导等的话，那根本是临时抱佛脚，来不及完成。

托本身没有工厂的福，即使当日元上涨时，可以立即将生产主力移到海外。

在台湾和 SEGA 合作的厂商，其成员大多是以临时约雇型的主妇为中心。

驹井对硬件开发部提出了要求。

"硬件机器的组合、拼装零件等主要是临时雇员妈妈们的工作。她们边工作，边想着今天晚餐的菜单或是自己的孩子是否无恙等等。满脑子装着如此类的事，而手却从事电玩机的制造。我们想要设计一套如此可一心二用的机器，让妈妈型的临时雇员来从事电玩机的生产。"

由于 SEGA 经营理念是谁都可快乐的从事机器的生产，如此一来，何时何地都可得到协力厂商的帮忙。

SEGA 的协力厂商遍及世界各地。

1991 年（平成三年）九月"音速小子"旋风的影响，挟带着家用 16 位元机型"**ジエネシス**"也受到热烈地欢迎。而且造成一股挡不住的买气。因此，SEGA 想利用圣诞节的促销战略，决定再追加生产 100 万台。于是就变成了一日平均得增产二万四千台左右。这个数字实在令我们台湾的协力工厂大为吃惊。怎么突然变得如此惊人的买气？

由于数目太庞大，令人不可思议而心存疑问，所以再怎么样也无法放手一搏，卖力工作。驹井德造立即飞来台湾了解情况。

针对美国市场的情形，向协力工厂的老板作了详细的说明。协力厂商的老板听了驹井的说明后，恍然大悟，立刻倾全力的配合。

负责生产第一线的山田顺久，时常来往于台湾及中国大陆的协力工厂间。而担任筹备机器材料的小野忠彦（SEGA 现任董事生产部经理）也是为了采购生产用十六位元机器的材料，而忙得叫苦连天，感到不知所措。

接着，由台湾空运成品的机种到美国也是极让人感到头痛的问题。

空运前必须先承租仓储等候寄送，然而从台湾到电玩主要市场——洛杉矶的直航飞机之班次非常少。有时还先运送到东京，再转机空运到美国。

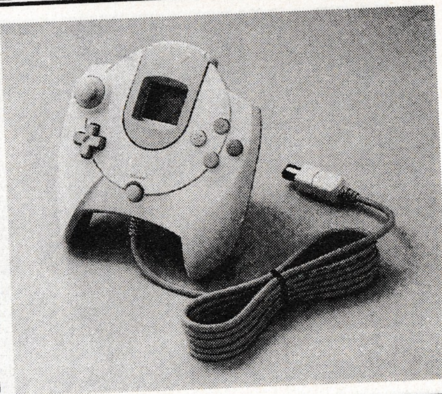
承租全天候的仓储，持续一个月，不间断地运往美国。"SENISISISIN"这句话在美国广为流传。其意思是目前正流行**ジエネシス**。据估计在美国约卖出三百万台。

不仅仅在美国，SEGA 也开始动欧洲市场的脑筋。欧洲市场的据点是 SEGA OF EUROPE，即欧洲 SEGA，简称为 SOE。内藤雄也是参与扩展欧洲市场计划的成员之一。内藤曾经是住友银行香港分行的店长。

内藤到 SEGA 刚一上任，就和"股票高手"中村俊一一起为股票上市而奋斗。昭和六十三年股票上市后的 SEGA 开始推出家庭用十六位



↑DC 手柄与其它主机手柄的比较。



↑DC 的手柄是不是有许多地方都酷似 N64 的手柄呢？

元机器"MEGA DRIVE"。同时，内藤也决定和海外分公司的连系作业。

急速扩张欧洲市场

在欧洲 SEGA 贩卖 8 位元机器的据点，不是 SEGA 本身来负责，而是委托总代理店(DISTRIBUTOR)。

而 SEGA 在英国、法国、德国各有代理商来负责进口、销售电玩机器。其中，最致力的是英国的**マスタ－**(MASTER)**トロニクス**公司。

对于整备海外分公司的连系方面，内藤考虑先和**マスタ－トロニクス**公司做个调整。而**マスタ－トロニクス**公司当时为英国 VIRGIN 集团所收购，因此无法全力配合 SEGA。

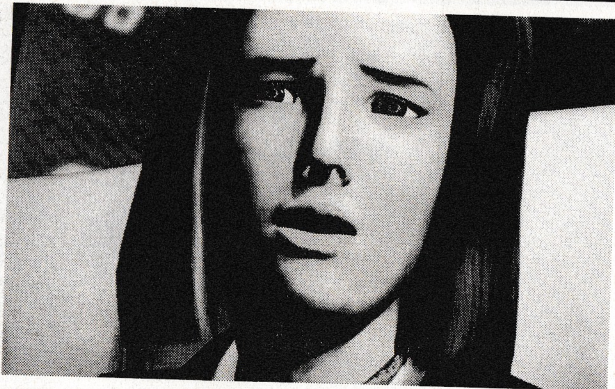
而且另一方面，法国总代理店也面临破产之危。接着，德国的 SEGA 总代理店也正准备打退堂鼓。因此，内藤感到束手无策。

内藤先着手处理处于破产状态的法国公司。一定得先查封商品，只抑制商品也是白费力气，徒劳无功。必需考虑到消费者的立场及不让商品流到市面才行。

此际，VIRGIN 集团向内藤提出一个要求，想接收法国及德国公司的经营权。

这个请求对 SEGA 而言，有如天降甘霖。

因为在当时 SEGA 在欧洲尚未拥有自己的地盘。光是这点，若是换成 VIRGIN 集团的话，就拥有相当强势的力量。因此委托 VIRGIN 来代表



→「D2」的发售日已被 WARP 确定为今年 11月18日。据称，游戏合计 4 枚 CD，但是售价却仅为 6800 日元。

或许会比较有利。

中山最后决定将德国及法国的发售权交给 VIRGIN。

内藤照着中山的话，开始着计划将德国及法国的贩卖权委托 VIRGIN 首先将破产公司的产品移交给 VIRGIN，光是这一点在作业就困难重重。

最后 VIRGIN 也派尼克·阿雷克圣塔(**ニツク·アレクサンダ－**)及法兰克·哈曼(**フランク·ハ－マン**)二位来支援，SEGA 由于受到这二位的帮忙，因此得已将在德国所受到的损害减至最低程度。接着 VIRGIN 集团负责全欧电玩市场的经营。如此一来，反而可以强化 SEGA 的销售力。

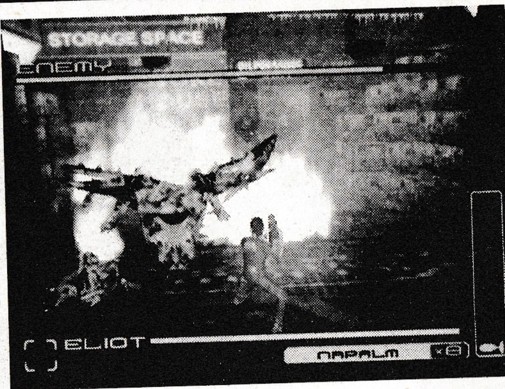
为了促进欧洲电玩的买气，八木国胜(SEGA 现任董事)也积极地参与幕后之策划。

开始总是较为棘手，且又花时间。而欧洲的电玩市场并不象日本、美国那样立即引爆消费者的心，得到很大的回响。

尽管有人看好电玩市场的前景，然而这期间要花多少时间？是花三年或者是六年?完全毫无头绪可言。

进入平成元年，就开始急速扩大欧洲市场。平成二年的圣诞节商品促销战中，SEGA8 位元"MASTER SYSTEM"的销售额一口气高达以往一年的三倍。

中山社长又开始研究由 SEGA 直接出售产品的可行性。



→「蓝刺」是一款以某个开拓岛上建造的市镇为舞台的动作游戏，在游戏中玩家有时要解开各种谜题，有时要和可怕的怪物作战。游戏中的 CG 质量也相当之高。

若是委托代理商进口的话，无论如何，还是屈就于追求短期的利益。即使今年是赤字，但期待三年后能获得利益的话，对代理商而言，就算不错了。以此想法为经营之道的公司，其规模将停留在原地打转。关于这一点，若是由公司直营的话，可做长远的打算，将目标放在五年、十年后的利润上，来从事经营。

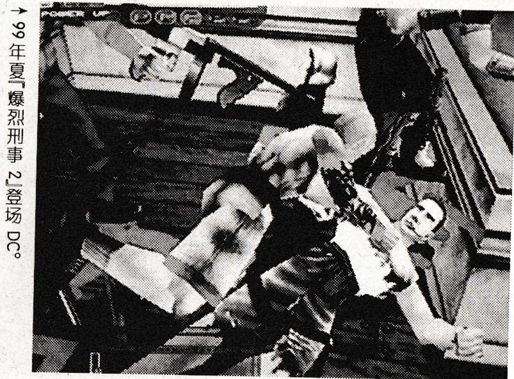
其次，代理商和公司的计划评估，未必一致。一直维持固定年卖款额的公司，有一年突然高达三百亿元的卖款额，这数字对那家公司而言是非常了不得的数字。有的甚至因此而感到满足。反之，若能更加努力的话，或许其营业额可突破五百亿元、一千亿元也说不定。

每年得综合性地计算市场的规模及大小。即使对代理商强调应该多考虑市场潜在之占有率，但毕竟是积重难返。

其次，代理商在市场投资方面也不尽理想。即使稍微滞销，就立即停止宣传广告。如此一来，产品就更无法卖出去了。于是就产生一连串的恶性循环。

企业之经营一定得备一笔先行资金。并不是五亿元、十亿元就可草草了事。有时要花一百亿元的资金呢。若成功的话，相对地报酬率就高得惊人。即所谓的高风险、高投资、高退货。但是若小公司的话，恐怕无法负担如此高的风险，也因而造成大量的库存货，而伤透脑筋。

觉得承担风险是一件不错的事，因而下定决心经营下去的代理商实在是少之又少。电玩市场和其它商品市场的型态极为不同，不是只



↑99年夏「爆烈刑事2」登场DC。

提高百分之十或者是百分之二十的营业额，而是一口气提高到百分之二百的销售额。的确，如此市场涨幅高的电玩业实在令人无法置信。

直营的另一个理由就是秘诀。在欧洲市场方面只要是全权委托代理店的话，SEGA根本无法积存策略上的诀窍。不管人才也好、组织也好，有必要培养开拓世界电玩市场专业之能力。

平成二年秋天，SEGA打算收购VIRGIN **マスタートロニクス**公司。

理由之一是VIRGIN **マスタートロニクス**公司本身的资金问题出了状况。此家公司在欧洲出售SEGA的产品时，需要周转大笔资金。而市场变大，那么能否融资到一百亿元资金呢?才是问题之所在。

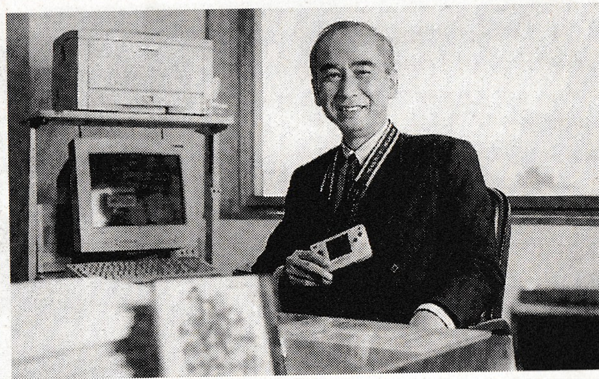
其次是对方尽可能想以低投资额来达成高利润。但是此种经营方针完全不同于站在长期展望立场的SEGA。

然而，事与愿违，VIRGIN却一再的刁难。原本打算定于平成三年七月二日签契约，但是却拖了很长一段时间。一旦施太长，迟迟未签合约的话，将会影响到SEGA所推出的圣诞节商战。使SEGA面临一场市场硬战。

最后七月十一日SEGA收购了VIRGIN **マスタートロニクス**公司成立了公司“SEGA・欧洲”。

SEGA势力范围扩及美国、加拿大、巴拿马、委内瑞拉、巴西、阿根廷、乌拉圭等，SEGA旋风横扫整个北美、中南美等地区。

对通货膨胀很高而物价又昂贵的巴西而言，SEGA的游戏机是相当



↑株式会社SNK董事长高堂良颜，据说他在休息日总会与爱犬达辛加一同散步。

豪华的奢侈品。以日本感觉来看，几乎可以卖一辆车子了。因此需要分期付款来卖 SEGA 制品。

其次，SEGA 很积极开拓亚洲电玩市场。由于国民性的差异，有的以委托总代理的方式经营电玩市场。

为了让世界的每一个人都能享受游戏的乐趣，内藤八木等人几乎成了空中飞人，经常来往于世界各国中。

2　多元化发展的 SEGA

向新体感世界挑战

包括海内外、使 SEGA 有名的原因之一是体感机器。SEGA 企划开发与以往之体感机器完全不同的新型体感机，“AS——1”。负责开发的是铃木久司常务，在 SEGA 体感型战斗器“R360”开发之后，正积极的研发新一代的体感机器。

铃木考虑到 SEGA 的技术部门尚有还没有发挥出来的部份。

于是，铃木灵机一动想到室内型、可以感觉到云霄飞车的感觉的体感型机器。云霄飞车有些技术做不到如中途线路突然断掉，急速掉落、车子会好像要撞到墙壁等。但是若是体感模拟器的话任何事情都



→福岛康博，ENIX 常务董事长。「ENIX」一词是由世界上第一台计算机「ENIAC」和「PHOENIX」两词组合而成。

做得到。

这样的话推动体感机器的动力最好用油压式的。以往，SEGA 都是采用气压式或马达式的机械，没有用过油压式的。

于是铃木仓泽开始着手研究油压式的体感模拟器。

原来体感型机器最有名的是世界任何一个狄斯奈乐园都设有的“星际之旅”（スタ｜ツア｜ズ）（STAR · TOURS）。身置其中可以体验乔治机 · 路卡斯导演的科幻电影“星际大战”（STAR · WARS）中的体感模拟机，搭乘命名为 X——WING 之攻击机来游玩的游乐设施。

仓泽跑到东京浦安的“东京狄斯奈乐园”寻找灵感，那里门庭若市挤满了游客，很多人的目的都是玩“星际之旅”，几乎要等上六十分钟。

仓泽一边等一边感到很佩服。就因为这是日本的魅力之所在，所以有人愿意花很久的时间去等，且等待的时间漫长而无聊。东京的狄斯奈乐园则稍有不同。它的设计是在等待的地方有模拟“星际大战”的背景，随着时间的变化背景也会稍有变化，游客在接近游戏设施时，一边移动一边吸引到“星际大战”的世界。

搭上“星际之旅”后，影像就开始了。

攻击机开始摇晃、前进，眼前宇宙空间的影像逼真之至，场面浩大。

但仓泽并没有从头到尾完全陶醉其中，一进到机器之中他便开始



↑「VR 战士 3」的宣传画。

找出主画面，测量周边的尺寸。

进一步再取出道具量出自己现在到底倾斜几度？机器每摇动一次他就马上量一次角度。

最后仓泽发现在向右倾斜十五度时，我们之所以会感到机器已极度倾斜是因为它先向左倾斜、再向右倾斜之故。

仓泽连这种会让人产生错觉的地方都详细调查。

临场感的确是棒得不得了，但是重要的参与感却没有。这点应是SEGA可大大发挥之处。

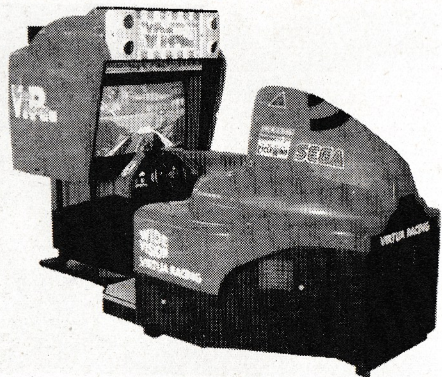
仓泽在“东京狄斯奈乐园”细细品味“星际之旅”后马上去找铃木商量。

铃木和仓泽所想到是一个画面可有八个人一起玩的体感模拟机。其效果将会如何当然没有人会知道，因为这只是构想而已。

仓泽先做了一台实验用的模拟机。这台机器并不是游戏而是模拟真正飞行用之喷射机的驾驶舱，操纵的轴共六根，几乎可模拟出战斗机的机能。

但算一算成本实在太高了。于是便开始想如何在成本之下减少某些机能，却还能不失其娱乐性，但其中一定不能少的是“倾斜”。而且前后滑动也不能减少。以往的模拟机尚无法做到前后滑动。但其中遇到的问题是“加速感”没有办法做得很成功，为使前后移动共需四根轴。

硬件部分决定用四根轴但问题是软件。因随着相接的影像不同的



↑在「VR赛车」中SEGA首次使用了「视点切替」技术。

软件也会不同。

刚开始时SEGA和电影相关公司订购软片。但是，电影公司只知道如何制作电影的技术，并不知道娱乐用机器的技术。让看的人有所谓的参与感是很难的。

铃木最后决定要委托美国的“RIDE FILM”（ライド・フイルム）公司。这家公司是由道格拉斯・托朗布尔（ダグテス・トテンブル）所率领的创意型态公司。

道格拉斯・托朗布尔在参加史丹利・丘布里克所导演之科幻电影“二〇〇一年”电影的拍摄后，又导演了科幻电影“SILENT・RUNNING”。

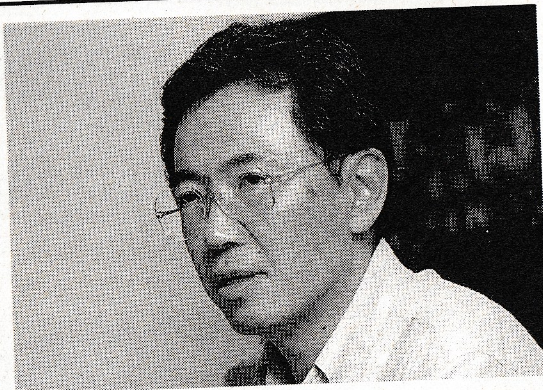
后来又担任史蒂芬・史匹伯所导之“第三类接触”SFX的总指挥。也曾导演世界上第一部以假想现实（VIRTUAL・REALITY）为出发点的电影“BRAIN・STORM”。

他也是第一个想到不使用立体眼镜，却可以看到立体感的高速摄影“SH”。

SEGA决定委托RIDE・FILM制作配合新型体感机器“AS－1”的软件。

一听到这样的决定结果RIDE・FILM会长道格拉斯・托朗布尔及老板尼克・凯利两个人马上从美国飞到日本SEGA。

他们从早上十点开始开会 。铃木久司常务说明新型体感模拟器


↑宫田敏幸，SCE制作本部部长，其领衔开发的「GT赛车」和「骰子方块」等游戏均获得了巨大的成功。

后，道格拉斯・托朗布尔眼睛一亮。

托朗布尔马上做了决定。

托朗布尔会长是艺术家出身，一但决定如箭在弓上一触即发，一刻都不能等。

但接下来麻烦的事来了。凯利老板只是因为有兴趣就决定要做，不做任何判断，但这门生意对公司而言是否能赚钱也很重要。

凯利要求铃木，RIDE・FILM 希望的报酬是版权税。

也就是报酬是采取上演一次抽多少钱的模式。但既然出产的机器是要摆在娱乐中心就不能采取抽权利金的方式。若是 SEGA 的直营店的话抽权利金应该还没问题，但若是要摆在其他公司的娱乐广场的话就没办法这么做了。

托朗布尔会长也针对软件的制作提出意见，希望连配合画面的动作也由他们而非 SEGA 来制作。

RIDE・FILM 也有关于模拟器的技术。若是影像制作者和制作动作人不同的话会出现误差。

托朗布尔会长认为，体感模拟器增加影像后主宰动作的软件也非常重要，两者缺一不可。若影像很好但动作做得很差的话这样的电玩并不会很有趣。两者协调的话才能称得上是艺术之作。

这是 RIDE・FILM 的精神。

铃木也深感赞同。



→今年 5 月，DC 主机的出荷量终于达到了 100 万台。SEGA 下一步准备通过「莎木」「D2」等大作的推出令 DC 尽快的普及起来。

铃木马上把 AS—1 机身组件寄至 RIDE・FILM。

开发部的渡边克好也飞至美国调整机器。RIDE・FILM 最初企划的是“苍蝇”的电玩，从苍蝇的视点来看大环境，穿梭在厨房之间的体感电玩。即使是狭小的厨房对苍蝇而言也是巨大的空间。

苍蝇在日本人的感觉中负面的印象较大。

RIDE・FILM 更改企划制作叫做“MAGO”（マゴ！）的猪为主角的宇宙剧。

“MAGO”是巡逻太空的宇宙战舰的驾驶。为了打败叫做“NEZUMI 亚洲人”（ネズミ↓老鼠），过着优裕的生活。

有一天遭到“老鼠亚洲人”的偷袭，生命危在旦夕。乘坐 AS—1 太空船上的乘客和 MAGO 一起对付“老鼠亚洲人”。

铃木在委托 RIDE・FILM 制作软件的同时自己也开始开发软件。若委托其他公司制作的话，不管成品有多好都还有自己的技术在，这是很重要的。

累积经验可以使人在开发新产品时有灵感、成为强而有力的武器。若累积到六十的实力，再加上四十的话就有一百的实力。

但若是“零”实力的话再怎么努力都无法达到。AS—1 对 SEGA 而言是第一个案子，实验的过程错误自然很多。

仓泽使机械动作之原动力的油压装置、推动 AS—1 之需要动力性能提升至最高，几乎超出所需。因为仓泽把眼光放得更远。



→DC 版的「深夜入梦」是否已经在秘密的开发中呢？

若完全配合 AS—1 重量的话，若将来再造出更重的机身时就会有问题，这时旧有的油压装置动力会不足，势必要被淘汰。仓泽事先考虑到这种情形应可以事先避免。

仓泽又决定在各个 AS—1 的座位上加上按钮。

他的目标是"参加型"的游戏，因此按钮成了不可或缺的条件。万一"参加型"的电玩做不成也不至于阻碍新机型的发展。

AS—1 在众人的期待中终于即将诞生，仓泽看着机身外型感到很满足。

接着，委托 RIDE · FILM 制作的 AS—1 影像软件也送回来了。铃木久司常务和仓泽马上亲身体验。

荧幕上显现出坐在驾驶座的"猪"驾驶员，郁郁寡欢、愁眉不展的样子。接着，太空中突然出现了太空船朝着我们攻击，所使用的武器是雷射炮。被击中的瞬间机身摇晃得极厉害。

被击中的太空船会掉到行星上。若岩石被撞中时，机身就会晃得非常厉害，"冲击感"很大。

机身急速下落时压迫感很大，令人几乎窒息。

若将 AS—1 摆在今后即将展开的大型娱乐广场也会是一大武器。AS—1 和普通游乐场的机器不同，施工时并不用固定在地面上。搬运时只需用四公吨的卡车，四公吨的升降机即可。设置和拆除都相当简单、只需半天而已。



→中裕司右侧的大岛直人先生就是 SEGA 标牌角色索尼克的生父。

◆世嘉大战略

AS—1 成为 SEGA 即将展开之大型娱乐场之救世主的身份被期待的游戏之一有"VIRTUA · RACING"（VR 赛车），这个游戏可说是赛车游戏（RACING · GAME）的极致之一。

铃木裕在企划"VIRTUA · RACING"（VR 赛车）时，做了决定，准备将个人实力发挥至少八十五％。在开发电玩游戏时若能将自己的实力发挥到百分之百的话可说是最理想的状况。但当想要发挥百分之百的思考能力时，要"制品化"时就变得相当困难了。

而且成本也是问题。有时发挥到淋漓尽致但玩的人却没办法跟上脚步的情形也不无可能。所以，70％应是最适合不过的。但铃木这次下定决心要稍微"超前"，投入 85％的实力。

机身是"R360"的战斗舱之体感游戏，负责人是曾参加 AS—1 之机身制作的松野亚树。

铃木裕和松野是工作之外的好伙伴，在工作上也是合作好伙伴，两个人之间相互信赖。

松野为了制造"VIRTUA · RACING"的机身，绞尽脑汁。

松野首先想到飞机回旋时，机身倾斜飞行的感觉，及横向的 G（重力）的感觉。驾驶真的车子时，急转弯，身子会因离心力被挤到一边，脚用力踩油门、车身会渐渐倾斜。以往的机器都没办法将这方面做得很好。因为机身本身并没有真正在动，所以并没有办法横向加重重力。

向左转弯时，利用空气的压力膨胀使机身左倾，这时身体会被推



→今年 5 月的日本东京都，家用游戏界的巨人任天堂与松下公司一同举行记者招待会，向业界公开了部分 N64 后继机种的情况。

挤到右侧，因为是利用空气压力，所以极速加油后能产生其急转弯的离心力。

再来就是排档杆的制作问题了。一般的自用车在座位旁有排档杆、在变速换档时一手必须离开方向盘，此时握方向盘的力量会减少，有时会因而使速度下降。于是 SEGA 便考虑将排档杆装在方向盘上。

在方向盘的正下方，左、右有两个黄色的金属摇杆，拉右边的摇杆会加速、拉左边的摇杆会减速。手不离开方向盘也可达到变速的效果，而且也可保持速度。

松野做完机身之后，铃木这方面也正式展开软件的制作。

铃木裕这方面也想表现出前所未有的影像画面，那就是随着使用者的喜好而改变画面。以驾驶者的视线来看路况，及所谓的“驾驶眼”(DRIVER · EYE)，视线共分三个点：驾驶座的位置、位于驾驶座稍微后面的的视点能看到前引擎盖的位置及可以看到全部车身的操作位置。越接近“驾驶眼”(DRIVER · EYE)速度感越是逼真。

此外机器也有设计成不用换档的功能，即可自由选择“手排”、“自排”的驾驶方式。

铃木在“VIRTUA · RACING”完成后自己先试着玩玩看，画面上会出现告示的妙女郎，一发动引擎后这些美女会自动走到荧幕的尽头。待告示美女们完全从画面上消失后就进入正式的赛程。

用力踩油门时会听到轰隆的引擎声，车子开始跑动。首先是右急



→日本秋叶原的街道上遍布着各种各样的电玩专卖店。右图中还可以看到「SEGA」的字样呢！

转弯，使出全力将方向盘打到右边时，自己的身子则会倒向左边。这时要运用脚的力量来使车子与身体间相互平衡，使车子顺利前进。

“VIRTUA · RACING”总算令铃木松了一口气。

后来又将此电玩导入可以和其他人一起玩的“通信**システム**”(通信 SYSTEM)，一次最多可有四个人一起玩。这个系统本身也在其他赛车游戏中出现。

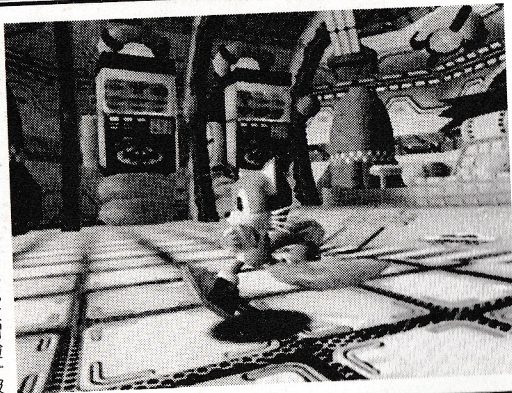
铃木裕后来更是绞尽脑汁将这个系统导入直升机的游戏中。在真的 FI · RACE 中直升机负责现场转播的任务。

四台机器并排成一列，荧幕只有一个。荧幕上显现出从空中追踪摄影地面之比赛情形。竞赛场面较激烈时会出现好像直升机飞得很低在拍摄写镜头的画面。在这个游戏当中不只是玩的人会有完全的参与感，就连在一旁看的人都会很兴奋。

而且这个电玩逼真到连自己的车子被其他车子撞倒时，车子的部分地方毁坏的镜头都照的很清楚。进站修理时自己队上的人会来帮忙，这些镜头都会出现在画面上。整个过程好像自己亲临赛车的现场。

“VIRTUA · RACING”被摆在 SEGA 的展示厅，连着好多天都吸引了极多的玩家令铃木裕深深感动。

新开发的游戏机会不会受欢迎只要看摆在展示厅的情况就大概会有底案了。若是游戏机不好玩的话，顾客就不会被吸引。“VIRTUA ·



→98年12月23日发售的「索尼克大冒险」被业界谕为未来游戏的基准！

RACING”试摆时人群多到几乎连“VIRTUA · RACING”的机器都看不到的程度。

平成四年八月二十七日的“JAMMA · SHOW”,“VIRTUA · RACING”和“AS—1”同时展出,收到玩家的最高评价。

VIRTUA · RACING 使用的是电脑向量计算(POLYGON),这就是 SEGA 的 MODEL 1 基版，后来 SEGA 又研发了能将 POLYGON 贴上真实图片的 MODEL 2 基版。

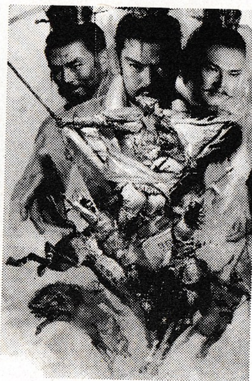
MODEL 2 推出了 MODEL 1 体感游戏“VIRTUA · RACING”(VR 快打)新作而红遍一时。

新时代的舵手“CD—ROM”

领导娱乐业界的 SEGA，开始向家庭电玩的最新技术挑战，使用“CD——ROM”的家庭游戏机“MEGA——CD”。“CD——ROM”的容量和以往磁带式的软件相比,容量要大上很多。

以往的 ROM 记忆体限于成本，因此大都做到 16MEGA。但是“CD——ROM”的记忆体多出 270 倍,有 432MEGA 之多。若是用四百字的稿纸写的话要写 213 万 7500 张。

利用庞大的容量，可以设计大规模的角色扮演。以往碍于容量太小而无法设计的阻碍没有了，而且画面可以生动又活泼，光碟的效果真好。



→继『格兰蒂亚 2』之后，GAME ARTS 又宣布了第二款使用 DC 主机的软件——『郑问三国志』。本作的人物设计由台湾著名艺术家郑问担当。

“CD——ROM”听名字就知道是使用 CD,所以在音效方面也可获得高音质表现。

如同人类由黑白电视走向彩色电视的情形一样，再也没有办法回到黑白电视的时代。人类一但习惯高音质、高画质、大容量的软件后，就再也难以回到 ROM 卡带式的时代。

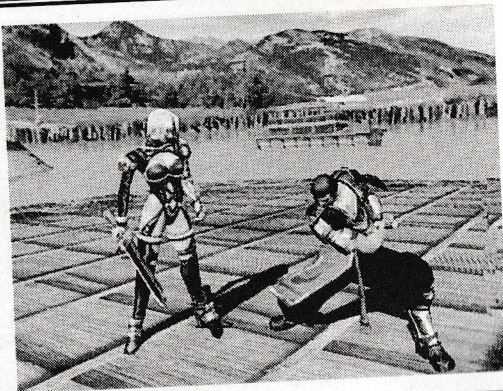
但反过来说大容量对制作群而言是一大考验，需要花很多心血。能否制作出完全将“CD——ROM”发挥到极点的软件更是关键所在。

容量是 16 位元之电玩的 270 倍,在人力及经费方面都相当耗费。并不是单纯的花 270 倍心力就可以的。提高音质也需要占容量、画面设计也要占容量。这些容量彼此之间要如何配合是一大问题。

其中 SEGA 的第 3 软件厂商“GAME · ARTS”，利用“CD——ROM”向角色扮演的电玩游戏挑战。游戏的名称叫“LUNAR”(银河之星)。“LUNAR”是高画质、高音质的角色扮演游戏。画面的设计是由现在站第一线上的漫画家洼冈俊之负责。洼冈俊之曾与板本龙一合作过，配合板本的音乐画出名动画“**オネアミスの翼**”(ONEAMISU 之翼)。在动画业界评价相当高。

“LUNAR”在剧情方面向前所未有的角色扮演挑战。让玩的人与游戏中的主角合而为一,体验故事情节。

主角在途中会经过各式各样的村庄，和村民们交谈，探听魔王的所在,解救困苦的村民。主角和不同的村民交谈,村庄的人所说的话不



→『灵魂能力』的画面惊人叫绝。

是固定的，随着所询问的人不同去的方向，就会不同。主角一边询问村民的意见一边旅行除妖。主角在这个村庄完成任务后，就可出发到下一个村庄。

对重马而言设计电玩的剧情倒是第一次。

他在完成角川的漫画"SILENT · MEBYUSU"(**サイレント · メビウス**)后开始着手制作"LUNAR"(银河之星)的剧情设计。在电玩剧情编写方面他完全是个新鲜人。

"配角们的对话也要有变化"、重马开始着手写剧本时，痛感以往为何没有人在这方面下功夫！电影的剧本和电玩的剧本在根本上是不同的，电影的剧本只要吸引观众就可以了。

电玩的剧情会随着玩家的意思不同而有变化。每个变化都要有不同的剧情来配合，每个对话的内容只要稍有变动都会牵动整个故事的变化。

但是"CD—ROM"的容量很大，浪费如此丰富的资源实在太可惜了。重马花了一年半的时间完成了剧情的编写。

"LUNAR"电玩的内容是十六岁少年阿列斯(ARESU · **アレス**)和他的青梅竹马：少女"LUNAR"、少年娜姆丝(RAMUSU · **ラムス**)一起去冒险的故事。

透过冒险的过程阿列斯渐渐成长，玩游戏的人也与主角一起成长，感情渐渐融入。



→「莎木」中将出现大量由即时演算生成的精美图象。

"LUNAR"在音质、画质方面都达到以往之电玩所没有的水准。

SEGA"CD—ROM"电玩的目标销定在国、高中生，以"玩具"的姿态出现，更进一步把目标摆在更低的年龄层。

SEGA后来又与"VICTOR"合作，于平成四年四月在"CD—ROM"的电玩机"MEGA · CD"上加上卡拉OK的机能，开发出名为"WONDER · MEGA"(**ワンダ－メガ**)。

"MAGA · DRIVE"(**メガドライブ**)原本是以将来要与各媒体合并的多元化机型而设计开发出来的。"WONDER · MEGA"(**ワンダ－メカ**)也是为了这个目的开发出来的。

平成六年，SEGA再度和"VICTOR"合作开发32位元的高科技CD—ROM电玩机"SATURN"，同时协力开发的尚有日立制作所和YAMAHA等厂商。

"SATURN"由于具有SEGA体感软件的高度承载本质，又是MOD-EL1、2的综合优点，因此成为平成七年(1995年)畅销的电玩机种。

"SATURN"使得SEGA迈向了家用电玩的新旅程，同时也结合了多媒体的新时代趋势。

进军玩具业

昭和六十一年底，SEGA推出雷射枪(光线枪)玩具"朱里安射击组合("**ジリオンシユーテフングセツト**")"，市场反应热烈。



→今年3月2日，SCEI向全世界宣布：PS后继机种已经由SCEI和日本东芝公司合作开发，并且在公司的主页上详细公布了新主机的部分技术数据。右图为由PS2即时演算生成的永濑丽子的面部特写，其精细程度直逼CG。

SEGA乘胜追击，着手企划电视卡通节目“红色霹雳弹朱里安”，并于昭和六十二年五月开始播映，随即造成轰动。

看到“朱里安”如此受儿童欢迎，中山社长开始认真考虑推出一系列儿童喜欢的商品。

中山社长把构想告诉了上原宗吉（现任SEGA董事）。

制作幼儿玩具的困难，难在买的人并非玩的人。因此必须顾全一方面要能满足小朋友，另一方面又必须让买的人觉得健康安心。

上面马上想到利用画册中的主角人物。

以兔子作人物主角的狄克·布鲁诺画册为一系列童话故事，自昭和三十九年初版上市以来，历久不衰，一直再版至今。用色丰富，色调温馨。最重要的考量是购买者均为自幼即已耳濡目染的妈妈辈。

SEGA终于在昭和六十三年时，发售狄克兔家族系列玩具，毕竟历史悠久，名号响亮，果然卖得很好。

上原接着转移目标至YANASE TAKASHI所画的“红豆（面包）超人（**アンパンマン**）”，该画册从二十年前问世以来，年年都有新作上市。

来得早不如来得巧，当时日本的电视台刚好有意推出“红豆面包超人”的卡通版，并且希望SEGA能赞助“红豆面包超人”播出。

中山社长二话不说的答允了。

昭和六十三年十月，“红豆面包超人”一播出，即造成收视热潮，爆发超级人气，老少皆知。玩具“红豆面包超人”，更是货架上畅销商品。



→昔日对手变成近日救星，DC版『灵魂能力』将以超过街机版1.5倍的高品质发售。

SEGA也将“红豆面包超人”玩偶，放到抓娃娃机里，更增加抓娃娃机的卖点，同时玩具部门也因此门庭若市。

有鉴于此，开始企划将这类长寿玩具电动化。

SEGA推出的家庭用电视游戏机“MAGADRIVE”，以小学高年级同学为对象。“红豆面包超人”、狄克兔家族，则以幼儿为对象，也有不少小学低年级同学为之风迷。

上原想到小女生喜欢玩的“便利超商收银机员”，以及适合小学中年级玩的儿童文书处理机等企划案，希望能利用SEGA的电子技术，重新开创新风貌以吸引儿童。

上原知道小孩在小学之前，无法区别读书与游戏之不同，只能借由游戏之中学习。有的小孩子年岁稍长时，会因此变得贪玩。所以，一定要在幼年时期便促其养成良好正确的游戏态度。

当然，游戏和课业本身就有绝对不相等的地方。游戏绝对是自由意愿，何时何地都可以做。可是读书就不同，即使枯燥乏味，也得强迫自己学会。

游玩并非漫无目的地游戏，能从游戏里学到东西，有所收获，才是最要紧的。由此可窥见SEGA极为重视教育性玩具的开发，更因此替其



→DC版『灵魂能力』中除增添一些原创模式外，还会追加原画设定资料集。

将来开拓出新的、更广阔的发展蓝图。

全方位的游戏场设施

SEGA 亦针对不同年龄层需要，设计规划各种不同的游戏场。其中堪称代表作的便是广岛的“艾耳堡(アルパ－ク)”，是广岛市草津町规模最大的购物中心。

SEGA 把“艾耳堡”四楼设计成游戏场，不同于以往的游戏场，从“艾耳堡”大楼尚在纸上作业阶段时，便已将 SEGA 游戏场一并设计在内。兴建过程中亦随时征询 SEGA 的意见施工，而非等到大楼盖好了，再开始进行游戏场工程。

推出“艾耳堡”企划案的三井不动产公司，强调游戏场为其主要诉求之一，特别在“艾耳堡”入口大厅放置旋转木马。

负责“艾耳堡”游戏场工程的中国智修(SEGA 现在 AM 工程部中国地区地区部长)，倾注全部心力在设计概念上。

“艾耳堡”建筑物上最大特征，即为东、西二栋之分离式设计。

中国智修打算把东、西两栋规划成完全不同风格的感受。

东栋“梦幻世界”，设计为亲子同乐的空间，西栋“ROCK 50S”则设计成青少年、成年人专属的空间。

“梦幻世界”企图营造出美国旧金山市的城市风情。

“ROCK 50S”之年代背景为 50 年代的美国，饰以“伊甸园东”主角，



→一直没有公开发售日期的「心跳纪念品 2」会不会暗度陈仓登陆 DC 呢?

英年早逝的“永远的青春偶像”詹姆斯·狄恩等风靡 50 年代的美国影星照片。

东栋最引人注目的，首推古意盎然的 SL 老式火车，大小为实际车身的三分之一。

起站位于东栋四楼的游戏场，小朋友一坐上小火车后，会先绕行游戏场，然后便驶出建筑物外面。只见小家伙们从牛步前进的小火车瞪着大眼睛欣赏窗外街景。绕行外面一周后，火车再度回到起站，历时约五分钟。

架设小火车路线，从大楼设计阶段便已包含在内。

架设线路于最初构想时，规模本来更大。原本预定由东栋出发，经过西栋后，再到 JR 新井口车站。除了考虑趣味性，也打算以此为接待游客之方式。

但是若要连接 JR 新井口车站，势必得利用“艾耳堡”与车站之间的国道。一旦利用国道行驶，便会被视作私铁处理。如此一来，当然不得以游戏为由提出申请，结果才会演变成今日之形态。

从“艾耳堡”开张以来，小火车车站前线是每天大排长龙。

东栋的另一个特色，便是摆设让小朋友可以亲自操作、驾驶，以体验临场感的，像汽车、飞机、太空船等各式各样的电动交通工具。在这儿，很少摆放电玩游戏机台。

相较于以小朋友为客源的“艾耳堡”，大阪的“CINE－SET(シネゼツ



→「D2」的开发中画面。

ト)"则为完全开放给青、成年人之游戏场。"CINE－SET"意为"CINEMA－SET"之简写,即以电影场景内容命名。

永井明与长谷川惠(SEGA 现任主题游乐场事业部开发部长),希望能借身在著名电影场景的布置空间中,使游客觉得自己成为电影主角。

"CINE－SET"位于大阪市府投资 25%兴建的"天保山 MARKET·PLACE",该建筑以水族馆"海游馆"为主。"CINE－SET"游乐场占地两个楼层。

一楼是夜总会"NIGHT·SPOT",为了能充分发挥娱乐效果,一律禁止未满十八岁的人进入。而且也不摆放 VIDEOGAME,只放筹码式机台以及需亲身操作的体感电动游戏机。

二楼才是以亲子同乐为诉求,摆设各式电动游戏机、抓娃娃机等。特别值得一提的是,三楼有一艘小飞侠彼得潘故事里的中世纪帆船,船身长六公尺,被制造成遇难船身断成两截。

这两截船身中间刚好是入口通道,穿过船身之后,便是游乐场。

"天堡山 MARKET·PLACE"自平成二年七月开幕以来,SEGA 的游乐场受到预期以上的欢迎。"天堡山 MARKET·PLACE"的八十家店铺中,SEGA 屡创最高营业额记录。不过有不少游客对于未满十八岁不得进入的规定,颇有微词。

夜总会顾名思义就是给小俩口共享甜蜜时刻,如果身旁有小孩子



→凭借「塞尔达 64」的巨大成功,N64 在日本周间销量迅速升高,一度出现了直逼 PS 的情况。

跑来跑去,好不容易培养出来的气氛,不就大刹风景了。

SEGA 此举奏效,"CINE－SET"自此树立独特风格,成功地开拓出新客源。一改大家素来对游乐场黑暗、肮脏、恐怖的三大印象,并且不断开发不同形式的游乐场,将其列入主题游乐园的整体规划之中。

光靠以往电玩中心或游乐场的游客,是否能支撑主题游乐园,谁也没有多大把握。象"艾耳堡"此类郊外型游乐场主要客源为家族同乐,"CINE－SET"则以成人娱乐为诉求,下一步便是整个所有年龄层,设计出大规模的主题游乐园。

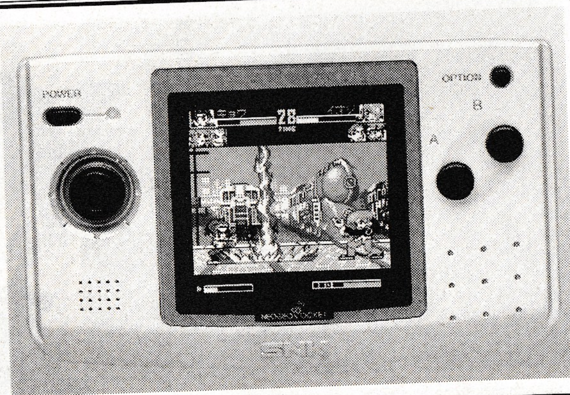
如何使至少三、四千坪的敷地,在迎接游客时,保持永远的魅力,便成为主题游乐园首要课题。之前曾试验过环境小火车,或是以电影特定场景布置每一区域等作法,主题游乐园便是将所有不同游乐主题共聚一堂,让游客能一次体验到多样娱乐。近几年,SEGA 也不负众望,完成主题游乐园的建设。

SEGA 在推出包含广大客层的亲子游乐场的同时,也在市内兴建不少大人专属的游乐场。

适宜家庭设施,的确很重要,可是,SEGA 也从未忘记大人也有颗爱玩的心,替大小孩解决游乐问题。

中山社长常挂在嘴边的一句话是,"娱乐最能反映时代趋势。"

SEGA 从电子技术未发达的时代,便以最先端的技术向娱乐产业叩门。



→这是可以与 DC 主机连接的彩色 NGP。

新世代需要什么娱乐?永远把眼光放在如何开创下一步。

中山时时叮咛部属:

"灵感、灵感并非从天而降,平常得不停动脑筋才行。必须随时保持问题意识,总有一天,这个意识便会自然而然浮现出来。若是终日无所事事,绝不可能会有奇迹产生。决不是脑筋好不好的问题,一定得随时让脑筋处于活动状态。"

今后,最重要的便是预知能力。以往总是根据过去的经验、学习来推测下一步骤。可是,只有具备先见之明,才能开拓新视野。实际的经验以及潜意识里的问题意识,两者并兼,才能有此预知能力。

创造未来,需要人材。关于此点,中山态度非常积极,经常举办人材选拔活动。

SEGA 近几年来,成长快速,经营多元化。人材需求确实为一重要问题,尤其在提高员工整体素质上特显迫切。优秀的管理者,亦有画龙点睛之效。

面对快速成长的业务,根本来不及等到新人熬成婆·管理者。所以,只有从别的公司延揽管理人材。

跳槽的人带有其它公司色彩,此为其失。可是,这些异人通常具有 SEGA 人所缺乏的某些特长、专业能力等,这些则可补其短。

至于这些在其它企业长大的人,在适应 SEGA 的环境时,的确有问题存在的。



→由著名制作人广井王子担纲主创的恋爱游戏『向北』于 99 年初登陆 DC。

不过中山却相当有自信。因为中山本身便是一例,只身从艾斯卡贸易来到 SEGA 打天下。他当然非常了解这些跳槽者的心声,特别交代大家不可以分彼此,摒弃门户之见。

公司内部,没有派系。全凭营业成绩判断。人材不足,就物色人材。只要努力做出成绩,便能出头。这点可说是 SEGA 最令人称道之处。

中山也常委托人力顾问公司代为征才,经由此一管道,可以获得多方面的人材。

唯独此法所费不赀,物色到年薪一千万日元的人材时,得付人力顾问公司三百万日元。有时甚至会花上五百万日元,就日本行情而言相当昂贵。

只要值得,中山在所不惜。好的人材,花多少钱也换不来。

不过有时也会押错宝,有鉴于此,有时也会请生意伙伴介绍人材,有人介绍,比较保险。但是千里马毕竟难得,可遇不可求。

请其它公司介绍人时,真正好的人材,对方也是看得紧紧,不会放人。不过介绍阿猫阿狗也会影响其声誉信用,所以还不会太离谱。

最好的方法还是看上某人时,说服这位仁兄,要他跳槽效忠 SEGA。SEGA 职员便有十个是这样子。

从最早的任天堂的驹井德造副总经理,SANRIO、CSK、住友银行、FUJITECO、TOMY、ITOYUKA 堂、三和银行、SEKOMU 以及富士通等不同企业



→CHUNSOFT 常务董事中村光一。CHUNSOFT 一词来自中村董事姓名中「中」的中文发音(确切的说是日语中麻将「红中」的发音),象征着百发百中的社风。

挖角过来。人力开发小组不惜以重金，高薪礼聘这些高人为 SEGA 卖命。

不过尽管在老东家多叱咤风云，甫进电玩业界，部分知识仍有不足之处，总会让 SEGA 人不服气。

中山会对部属说。

“不要太早下判断，过个二、三年，有实力的人自然往上爬。决没有循私之处，这些新战友可是带着我们没有的东西过来的，我们应该想办法向他们学习。只要是我们不知道的，都应该尊称人家为老师。”

“有人以为电动玩具对社会生活一点也没帮助，是否果真如此，倒也不见得。未来的娱乐方式，已将走上最新科技，迈入高科技游戏的纪元。玩家并不了解是什么原理造成这些好玩刺激的游戏，可是却可以知道因为什么技术而成。认知理解所接触的东西，绝对与文化进步有相当大关连。”

娱乐也是文化，然而社会大众并不是真正了解何谓娱乐？也许应该说是不知道乐的意思。

1938 年，J·霍金格博士在其著作“知识的人”一书中，对游玩下了定义。霍金格认为，人类并非生为“知识的人”，而是“游玩的人”。玩，乃自由行为，不属实际生活，与物质利益、效用无关，在自己所限定空间中，依照一定规则、按照程序进行。

五十年前的学说主张，在日新月异的今日仍然鲜明有用。



→SOA 对今年的 E3 大展准备充足，展位豪华。SEGA 的会长、社长也亲赴美国。在 E3 展上，SEGA 展开了强大的宣传攻势，以确保 DC 在美国的发卖能够一炮打响。本届 E3 大展无疑成为了新一轮主机大战的转折点。

希望研究二十一世纪游玩文化的中山，特别成立一个从“人类与游玩”观点发展科学技术的财团，“中山隼雄科学技术文化财团”。

中山认为，决定游乐设施、消费者两者之间的发展关键，在于 CG（COMPUTER GRARHIC）电脑绘图技术与 CD—ROM 技术。

CG，由于现阶段费用过高，因此发展缓慢。一千日元的软片，完成时有时得花上一亿日元。唯一较先进的乃是美国国防部所研发的模拟实验用 CG。

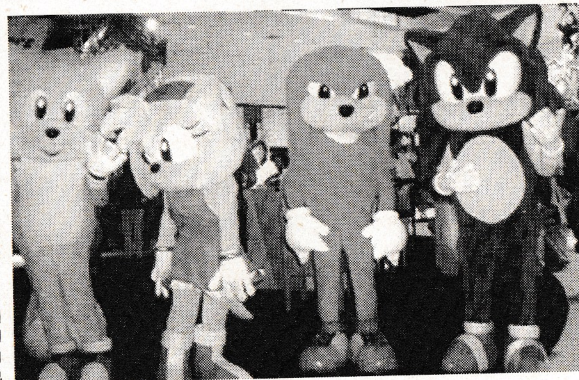
SEGA 倾全力发展此一 CG 技术，并且只用以往的十分之一费用便开发成功。设计虚拟实境时，CG 技术绝不可或缺。

最近中山更与 GE 的威斯会长会晤，提出技术合作计划。

电玩技术往往会引起其它种类企业的连锁反应，游玩并非起源于实用，相反地，从游玩中往往发展出实用的另一面。电玩，已经开始跨越出其本来范畴。

家用电玩也好，游乐中心也好，游玩文化带给人们的是一片无限宽广的可能性。

SEGA 正是秉持此一态度，继续创造无限可能的明天。

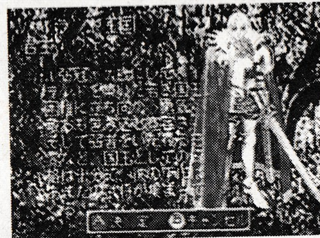


→世嘉招牌动作游戏——索尼克系列的角色全家福。



这就是"2代"新登场的角色

"2代"可以选择的君主（主角）人数，目前还是秘密。但是从左边的人物插画中，我们可以发现有一位长的和前作主角之一的伟恩很像，另外2位女性也感觉和前作角色有点像。搞不好他们都是前作主角的子孙。



←和伟恩有无关系？

内政＆战斗的最新情报一举大公开

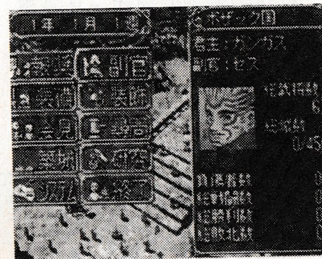
首先，前作大受好评的武将技（必杀技）和单挑在"2代"中依然建在，而且在武将技方面不但数量上远超过前作，使用时的演出效果也变的更有看头。其次关于内政，增加界副官系统和研究系统，但详细内容还是请你找到这游戏自己试一试吧！

新内政画面大公开

在内政的指令中，出现了前作所没有的新指令"副官"和"研究"。这就是"2代"增加的新系统，"副官系列"和"研究系统"，至于副官和研究这2个指令到底有什么特别的效果，以后将会陆续有新的介绍，敬请期待。

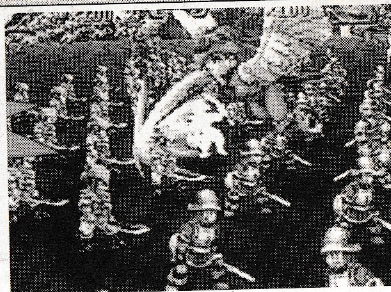
武器的种类非常丰富

这次同样有许多种类的武器登场，从传说的武器到审问用道具都有。其中有非常贵重的，也有稍微危险（?）的，总之种类非常丰富。前作中，武器必需行使探索的指令才能发现，不知2代是否也是一样用探索指令来寻找。



←副官和前作登场的参谋，是完全不同的职位吗？

充满迫力的战斗画面！



→在建筑物内部的战斗，前作中是没有的。

100人于100人充满迫力的战斗画面，可以说是"圣龙战记"代名词，"2代"也是一样。目前为止所知道"2代"战斗画面和前作不一样的地方是，增加和异于攻城战的建筑物内之战场，还有战斗画面的视点可以做2阶段（正上方和正前方）的切换。



龙之力量 2

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

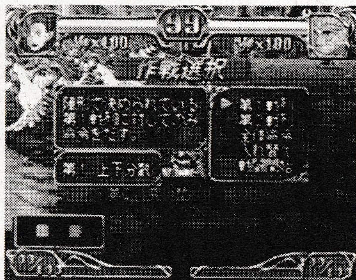
RPG/98.03.

“龙之力量 2”这次为了强化每位角色的个性，特别起用了超级豪华的声优阵，游戏中约 100 人左右的主要角色都有配音。在战斗或事件等场面中，都可以听到 100 人声音的演出。其中包括三石琴乃、冰上恭子等人。

自从前作发售后转眼过了 2 年，以 100 人对 100 人的迫力战斗画面搏得好评的模拟 RPG“圣龙选记 2”终于决定制作续篇了！游戏的舞台和前作一样是雷杰德拉大陆，主角是多个国家的君主，玩家可以从中选择 1 人来玩。玩家所选择的君主不同，其目标也不尽相同，而且必需与其他君主的国家作战以朝目标迈进。前作中不管是选谁当主角，最后结局还是只有 1 种，但是这次“2 代”特别为每位主角准备了各自的结局画面哦！除此之外，在系统方面“2 代”也新增加了许多新要素，承袭前作的部分也有重大的改进！

这次可以同时带领 2 种部队

在前作中，每一位武将只能带一种兵，如果带步兵的话装全部都是步兵的部队，带弓兵的话就全部都是弓兵的部队，也就是说一个部队只能由一种兵种构成。但是“2 代”则变成一位武将可以同时带领 2 个部队，所以可以同时将步兵和弓兵等编成在一起。如此一来，即使是遭遇相同克的兵种（步兵怕骑兵、飞兵怕弓兵等）时，拥有 2 种不同的部队也就不怕会有一面倒的情形了。此外也替战场增加变数，使战斗更具略性而且更加有趣。



←战斗时的指令大大强化。

飞龙战士 RPG 玩后感

一切是如此的平静，但是不久之后就被彻底的打破……入侵者抢行进入洞穴，带走了古代遗留下来的遗迹，少年身边躺着的是不幸身亡的防卫队队长，自己更意外掉落山谷当中。也许危机就是转机，或是称做命运的安排可能更为恰当，少年与飞龙相遇的一刹那，仿佛所有的问题都找到了答案，少年也无可避免地开始起身奋战。

至于在战斗画面的表现方面，飞龙战士 RPG 更是采用了与原作相当接近的显示手法，只是换成以指令的方式来下达攻击的命令，并且还导入了类似集气的强力攻击选择。整个战斗过程是如此地生动与互动，玩家根本就感觉不到以往练功的那种枯燥乏味，堪称是继太空战士 Ⅶ 以来战斗方式最为成功的代表作品。

在所有 SEGA 公司所推出的游戏作品当中，飞龙战士无疑是相当突出的一款作品，因为它奠定了 SS 在次世代主机激烈竞争的稳固地位，并且以流畅无比的画面效果与动听万分的音乐而著称。这么一款如此成功的作品，玩家当然是十分期待 SEGA 公司能够再度制作续作以飨玩家，SEGA 公司的确是这么做了，而且更大胆将游戏类型由 STG 转换成 RPG。

飞龙战士 RPG 是一款四片大包装的游戏，其中包括了为数众多的精彩动画，而且这些动画的品质相当高，为这款游戏主要的特色之一。光是游戏的片头部分，就长达了 12 分钟以上，并且巧妙地以导引的方式先让玩家熟悉游戏的一些操作，然后才正式开始游戏。

在剧情的安排方面，飞龙战士 RPG 更是紧凑无比，既使整款游戏的长度略短了一些，不过光是从头到尾毫无冷场的布局来看，飞龙战士 RPG 绝对是一款相当成功的作品。本来飞龙战士的游戏世界就充满了说不出来的魅力，这回以 RPG 方式推出更能满足玩家的幻想欲望，无论您之前是否玩过飞龙战士，只要您是喜欢 RPG 游戏的玩家，都不能错过这款 SS 年初强力大作。

在游戏画面的处理方面，乍看之下简直与前两代的作品没有什么两样，不过最大的不同点，在于这回玩家完全可以在 3D 立体的空间当中自由穿梭，如此玩家可以享受到更大的空间感，也更能体会到那股遨翔在天际的那股感动。游戏的音乐演出就更不用说了，适时的插入让玩家的情绪为之起伏不定，杰出的音效更是会让玩家大呼过瘾。



名作的转型！



飞龙 RPG

■原作公司:SEGA

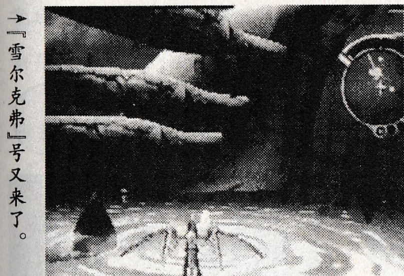
■发行公司:SEGA/CD4 枚组

RPG/98.01.29

在严酷旅行的尾声，旅者历经了千辛万苦，终于抵达了目的地·索尔街。住在那儿的一位爱好旧世纪的怪人·派耶特，似乎知道一些关于克雷门舰队所积极追求的东西——"塔"的线索。在其中有什么样的秘密等着玩家们呢？

在雪尔克佛号中沉睡的，究竟是什么？

这又是一款3D画面的角色扮演游戏。故事是从主角漫长旅程的尾声开始，在加拉邦及索尔街上进行活动。"飞龙战士"顾名思义，一定和龙有关系；大概又可以看到画面上一群龙在天上飞来飞去的吧。其实，这一款游戏主要的特色，不只是迷宫探索、找寻宝物或是找头目报仇等等；最特别的是每一位角色的设定都非常的精致细腻，每一个人都会在游戏中表现出属于自己的独特性格、生活方式以及行事作风等等。只要深入地去了解每一个人的故事，就可以对这一款游戏所描述的世界有更深一层的认识。相对地，玩家也可以选择独自一人冒险，而和他们毫无纠葛；只是这样一来，玩家们就无法体会这款游戏与众不同的趣味性了。这一项特色，也是"飞龙战士"这款游戏吸引人的地方吧。



→"雪尔克弗"号又来了。

自书中读取关于边境传承的情报

本作可说是"飞龙战士"系列的完结篇。因此，到目前为止，射击游戏系列中毫无交代的谜团，将在此作一个彻底的说明。虽然如此，想必还是有很多人是第一次接触这一款游戏，可能根本就不知道这是系列作品之一！制作小组顾及于此，于是特地为初次游玩的玩家们准备了以书本的形式提供的各种关于游戏大纲的情报。当然，在本作品中初次登场、帝国边境人们的生活形态，也会以同样的方式提供情报给玩家们。龙、旧世纪的文明，究竟对边境的居民有如何的影响，是这一款游戏值得深入探讨的所在。在这里除了提供一部分情报之外，

玩家们也要努力收集其他情报喔。

在雪尔克佛号上有个小洞!?

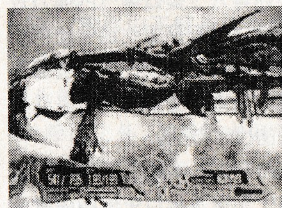
为了要从派耶特那儿打听到关于"塔"的情报，主角艾吉再度造访杰欧基乌斯。但是，在中心部位漂浮着的雪尔克佛号，先前艾吉不得其门而入，此刻竟然跑出一个小洞！靠近之后仔细一瞧，发现那洞穴似乎是人为所造成的。因为洞口太小，无法乘坐着飞龙进入；于是艾吉便只身勇闯船内。但是，意想不到的事件，正在船中等待着艾吉！



游戏中登场的人物

闯入雪尔克佛号!但是……

慎重地进入雪尔克佛号一探究竟的艾吉，在船中发现了令人为之大吃一惊的东西！船内竟然存放着帝国军的空中战舰以及战斗机；更吓人的是，艾吉亲眼目睹了巨大的龙！艾吉想也不想地立刻回身准备溜之大吉。就在这时候，却被警备中的帝国军士兵看到了！在一阵机枪扫射之后，艾吉幸运地逃过了惨死于乱枪之下的命运；但是就在逃亡时，又倒楣地和帝国士兵相撞而晕了过去！艾吉能够依靠的飞龙现在也不在身边，他能够从这危机之中脱困吗？



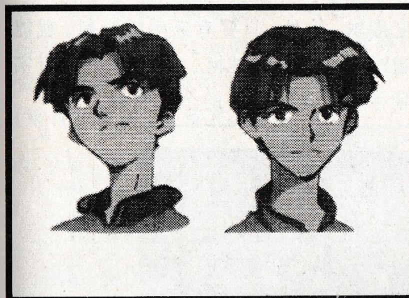
←在刺瓦的热战将在这里重现吗？

角色性格各有不同!

在游戏之中登场的人们，每一位都有其独特的个性。除了一开始就很亲切的人之外，也有不论何时讲话总是冷冰冰的人。又，在故事之中也有牵一发而动全身、举足轻重的角色会出现。还有，要随时注意提供情报给主角的人们，可不要以为那只不过是普通的角色而马虎了过去才好！

对话非常重要

艾吉初次和其他人会面时，每一个人都冷冷地，一点也不和蔼可亲；但是只要多交谈几次之后，艾吉就会自然而然地融入他们独特的会话之中，进而理解他们为何都是酷酷的样子。在普通故事之中所看不到，每一个人们的生活方式、形态，偶尔接触一下也满有一番趣味的。又，不论在台词上或是配音部分，每一个角色都有出色的演出。另一方面，在制作小组之中最炙手可热的角色，就是在索尔的神圣区域中出现的小女孩罗妲。由蟋蟀里美小姐所担任的配音，可真是迷倒了制作小组全员呢！



新世纪少年战史 3

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

AVG/98.03.19

原班人马再次合作演出!

在许久前就已造成轰动，声名远播的冒险游戏《新世纪少年战史3》，是以在这2年超人气的电视动画“福音战士”为架构制作的PC软件。以下即将为每位玩家介绍这个移植作品。

自从在PC上发售了《新世纪少年战史3》之后，许多的“EVA”迷都将目光聚集起来，注意它的后续发售。总算不负众望，本作品仍忠于原作，是一款AVG,故事架构以TV版第8~13话为基础，进而发展出来的外传，与TV版确实有那么一点点不同喔!

玩过PC版《新世纪少年战史3》的玩家，对真嗣的钢铁女友——雾岛真奈一定不会感到陌生。可是你们知道吗?除了真奈之外，还有2名原创角色喔!到底他们的身份是什么呢?在此先卖个关子，后面也会将这2位角色的资料一并公开。

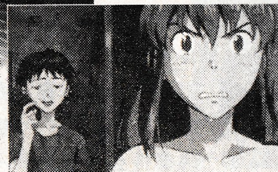


↑以TV版剧情为架构发展而成的剧情。在舞台与人际关系的处理上，十分巧妙。

新东京市发生不明爆炸，是使徒入侵吗?



←使徒入侵，城市上空都是战机。事情很不单纯!



→在阳台上看事件的明日香被真嗣吓着了。

西元2015年，驾驶着E-VA初号机，每天与身份不明的敌人“使徒”战斗着的碇真嗣。在某一天夜里，第3新东京市发生了不明原因的爆炸，街道上满目疮痍、惨不忍睹……，隔日，也就是转学生来报到的当天……。

从这一天起，一切都不同了……某夜，第3新东京市发生了神秘的爆炸，隔天，真嗣一行人仍如往常一般地到学校上课。虽然残破的街道，以及神秘移动物体的足迹都一一看在眼里，但众人却也习以为常似地一边聊天一边向学校前途。这一天，也就是转学生报到的日子……，游戏的序盘是这样开始的。接着便是以转学生——雾岛真奈为中心，开始了整个故事的进展。

第3新东京市发生了爆炸，四处被大火包围的街道上方有无数的武装战斗机盘旋着。正在洗澡的明日香以为大家都不在屋内，便一丝不挂地冲到阳台，想看看到底街上发生什么事。但是就在同一时间，身后响起了真嗣的声音“我在家呀!”随着这一声，明日香僵住不动。紧接着明日香已经踢出迅雷不及掩身的一脚，直击真嗣颜面!

第2天早上，与零、明日香一同到学校去上课的真嗣，被明日香设计，掉入陷阱。明日香说“猜拳输的人，必须背赢的人的背包到电线杆的旁边”，真嗣因为明日香的搔扰而猜输，落入悲惨的命运。而计谋得逞的明日香，则愉快地谈论着今天会到学校报到的转学生的话题……。

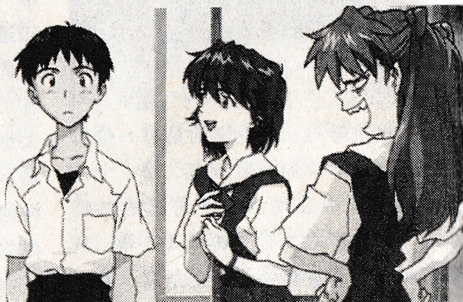




←↑明日香丝毫不理会不想玩猜拳的真嗣，强迫他开始猜拳。正如明日香意，真嗣落入失败陷阱……一如往常的校园生活!

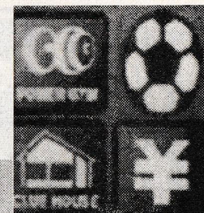
短暂的插曲——转学生“雾岛真奈”登场!

在教室中，转学生开始自我介绍，她的名字是——雾岛真奈，位置就在真嗣座位的旁边。真嗣对于女孩子一向很没办法，所以真奈一直找他说话，他也无可奈何。即使是休息时间，真奈也十分主动积极地向他搭讪。看到真嗣与真奈2人热络的样子，明日香忍不住了，趋向前去插嘴一番，看来一付炉火中烧的样子。



↑真奈在课间也不放过和真嗣说话的机会。

虽然关键语能够提升相关的参数，不过有时也会减弱其它部分的能力(重视攻击时，守备方面就会较弱)，所以要考虑球队整体的特性进行调整与平衡。



反映度是什么？

选择关键语时，会显示反映度，而反映度主要是代表关键语的能力传达度。

当选择关键语之后，将会对技巧、知性、身体能力、感觉、勇气等5个项目干万影响。数值越高，则表示造成的影响越大，玩家要确实掌握情况慎重选择。

反映度方面共有A～E的5个阶段，如果是A就表示有极高机率会出现想要的能力，而E的机率则非常低，当然即使是E，还是有一定的可能性，不需要过于绝望。

基本上反映度将会影响选手的能力，玩家如果想要有最好的表现，必须注意自己的选择是否适合，因此在选择关键语之前，最好能先了解自己到底要组成什么样的球队！？

五角形图表的意义

选择关键语时，依照5角形的图表，将可了解选手具有的能力，而图表的意思请参考下方说明。

●技巧：会影响攻守技巧的参数。

●知性：会影响判断力或战术理解力等的参数。

●身体能力：会影响基本体力等的参数。

●勇气：会影响精神方面的参数。

●感觉：会影响学习技巧的天份等各种参数。

图表的重叠

虽然反映度是D或E时，可能会比较不利，不过可以利用图表的重叠弥补这些缺点。在五角形图表中如果有三部分重叠时，则有极高的机率反应能力。所以决定选手的类型时，要注意关键语的反映度与图表的重叠。

制作马拉度那

如果想要制作像马拉度那一般的超级选手，就要考虑马拉多那的特色，选择适当的关键语。这时攻守位置是MF，并选择“必杀传球”、“闪过5人”、“敌人也傻了”的关键语，将会出现右方画面的图表。



→有的选手技巧非常优秀，但反映度较低。

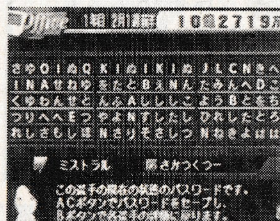


←依照反映度或图表的重叠，能成为优秀的选手。

也有个人密码

在“2”中除了球队的密码之外，还有选手个人的密码，所以玩家将有更多选择性。

在个人密码上有一定的限制，就是编辑作的选手，最多只能有3人加入球队，如果玩家所制作的选手在球队时，无法再编辑新的选手，这时必须使选手离开球团，而到了第2年的2月才能再度编辑，另外，只要有选手的资料，就能随时有3人加入球队，而游戏中也有实际存在或虚构选手的个人密码。



←如果和友人交换情报，将可制作更强的球队。

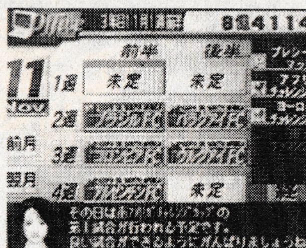
两种冲刺方式使得动作性增加

增加海外的球队

“J联盟实战足球2”的特色之一，就是除了日本足球联盟之外，还能与世界各国的强队进行比赛。

虽然前作中也有多支外国的球队，但“2”的球队数量则大幅增加，并有45支世界强队，还有根据可靠的情报，得到亚洲地区从前作的8支球队增加为11支，非洲从2支变成8支，美洲大陆从3支增加为8支，而欧洲则是从9支变成18球队。

这回最值得注意的地方，就是非洲一举增加为8支球队。在90年的意大利世界足球杯之后，非洲球队有非常好的成绩，所以增加这个地区的球队，更能提升游戏乐趣。



←巴西以外的南美球队其实也很强。



→意大利则是欧洲强队。

事件也大幅增加

前作中会发生许多与经营或是培育球队有关的事件，而“2”当然也有相同的设计，这回除了有大家所熟悉的事件之外，还有各种全新的事件，玩家可以在球场的贩卖店销售名产提升营业额，或是依照赞助的厂商，看到选手参与演出的广告，还有某些事件必须要达到一定的条件才会发生。



↗在球场贩卖店销售名产提升营业额。



J 联盟职业球会的创造 2

■制作发行公司:SEGA

SLG/97.11.20

制作球队打败所有对手!

"J 联盟实战足球 2"的最大特色,就是能够编辑选手,经由基本项目与关键语的输入,能够制作能力与专长完全不同的选手。如果由玩家所培育的选手在比赛中获胜,那种感觉一定很过瘾。

基本项目的输入

在选手的编辑上,共可设定以下的项目。

●名字 玩家的名字、选手的名字时,可以自由设。

●脸 可以设定轮廓、发型、眼、眉毛、鼻、胡子、嘴巴、其它(眼镜、耳环等)。

●称呼 可以选择"绰号"与"实名"。

●出身地/国籍 可指定国籍与日本国内的都道府县。

●身高 虽然不会影响能力,但可依照个人喜好自由选择。



←自由编辑选手简直可以说是本作的最大乐趣了。

●血型 与身高相同,不会影响能力。

●位置 可指定喜欢的位置。

●类型 从 9 个项目 90 种类型当中,选择 3 种关键语。依照选择的关键语,将会改变选手的能力。



←实际人名共有 2043 种,还有多种绰号供选择。

决定选手的类型

决定选手的特色,共有射门、传球、踢球前进等 9 个项目,本着"豪快射门"、"变幻自在"等关键语,玩家可依照喜好自由选择。例如想要制作被称为是"中盘将军"的选手时,可以选择传球、踢球前进、知性&精神项目的关键语等部分选项。

■1979 年"侍"动作游戏

使用挥刀斩切与突刺的两个动作,与对手战斗的武士动作游戏。在周围可以看到外壁,还有墙壁外侧的敌人将会攻击而来,另外,被打倒时也能听到台词。

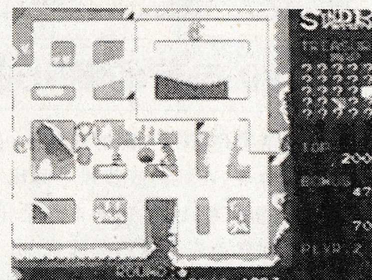


→墙壁外面的敌人也会发动猛烈的攻击。

←游戏只有两种攻击方式,必须掌握好时机。总的说,"侍"非常的难。

■1983 年有解谜要素的动作游戏

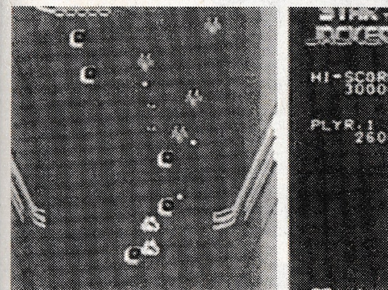
具有解谜要素的动作游戏。如果使用岩石打倒敌人,并拾取迷宫中的"?",就可打开画面右方上的宝物地图。这时只要参考地图取得宝物,则能使舞台顺利过关。



↑如果拾到画面中的"?"记号,迷宫中就会出现宝物。

■1983 年"蓝空飞豹"纵卷轴射击游戏

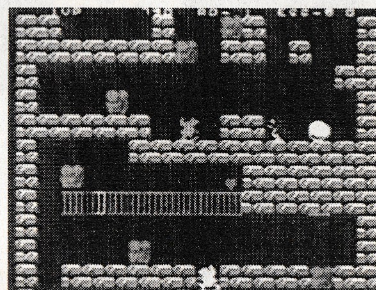
必须善用空中攻击与地上攻击的射击游戏。在舞台过关之后,就会出现子机,在此状态过关,则能得到奖金。不过,想要保有子机并顺利过关,其实难度相当高哦!



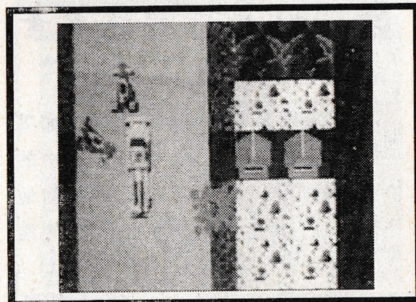
↑自机能击落敌人的炮弹。

■1985 年"企鹅天地"有独特的系统

本款游戏是要向下方运送蛋,而且不能使蛋打破受到敌人攻击自己也不会死亡,是十分独特的游戏系统。如果能取得舞台中的隐藏红心并顺利过关,还会有好事哦!



↑有解谜要素,须将蛋交给女孩。



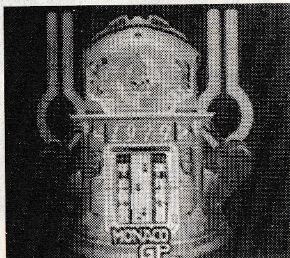
世嘉怀念精选集 2

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

ETC/97.11.27

20年前的游戏今天重新玩过……

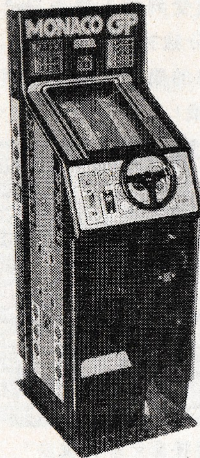
这回收录了过去的5部游戏名作，虽然这是"元祖级"的游戏，在画面或音效等都比不上现在游戏的水准，但乐趣十足。由于本作是完全移植，所以能够再度体验当时的游戏气氛。



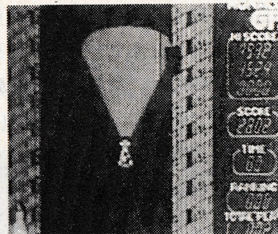
其实世嘉在街机上推出的游戏十分之多，而到现在才推出了第2集，同其他公司相比，确实嫌晚了些。

■1979年"摩纳哥GP"体感街机游戏

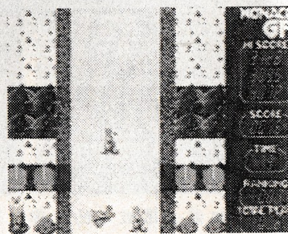
SEGA所推出的第一款大型电玩游戏。玩家会在高速卷轴中，不断闪避敌车、展开激烈的竞赛，要有正确的操作与灵活的反应，才有获胜的机会。



←请看，这就是1979年世嘉推出的街机轻型筐体。这样的游戏在当时可谓相当尖端了。



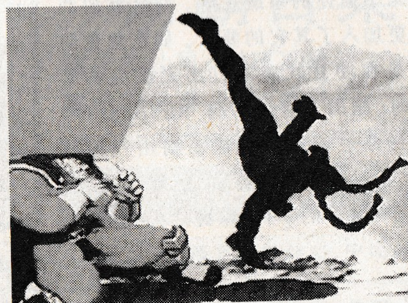
←在黑暗中只能措黑前进，自己汽车的灯光十分有限，因此，这时最能考验玩家反映能力了。



→跑道十分狭窄，闪避敌车时变得困难，再加上路面上时而出现水滩等陷阱，难！那时的游戏就是这么单纯。

创新:街霸 ZERO2

这款"街霸ZERO2"早已经由大型电玩版被移植到家用电玩市场上了。在这款游戏中又加入了1996年8月所推出的"街霸ZERO2α"的内容特性，而且它在游戏的平衡性及内容重组上也花了相当的心血，在里面加入了许多快打迷所无法抗拒的魅力要素。



←在合集中还有神秘角色呢！

新技追加

在这款作品之中，所有在"街霸ZERO2α"中所采用的新技全部都被收录进去，器中当然包括了各种实用及噱头十足的技巧。除此之外，某一些旧的技巧的特性及输入指令也有些为的改变，其中也包括了部分改良的技巧。过去某些威力过强的技巧这回在威力上也被加以调整，因此它在整体的游戏平衡性将有更完美的表现。



印度达尔锡:超级火炎

充实的选项模式

在将游戏移植成家用电玩版时，在游戏内自然会加入丰富的选择机能，这时玩家们便可在选择模式中将通常的必杀技设定成超级组合技，或使用拥有在"街霸Ⅱ"中的技巧性能的特殊角色，但是这些角色只限于那些在"街霸Ⅱ"中曾经出场的角色而已。



隆:灼热波动拳



↑春丽也有一个特殊角色，大概来自12人街霸里，招式怎么有些不一样呢？



←武神无双连杀！



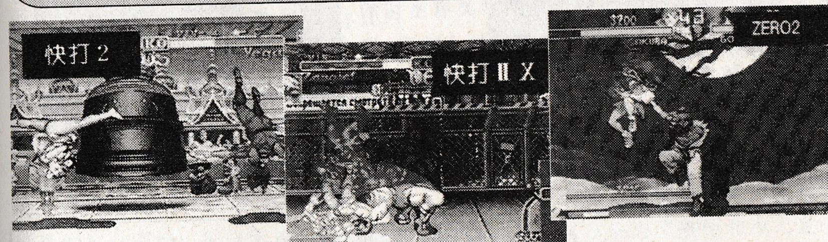
街霸合集

■原作公司:CAPCOM

■发行公司:CAPCOM

FTG

收录了三款街霸系列作品



这是一款由卡普空公司将其过去开发，在大型电玩市场上受到及大好评的“街霸Ⅱ”、“街霸ⅡX”移植到一款游戏中的软件。除了上面所提到的两款游戏之外，它还将过去曾经被移植到SS上的“街霸ZERO2”重新制作后收录进来。本合集可说是广大SF爱好者研究珍藏的绝佳游戏。

元祖:街霸Ⅱ

这是一款于1993年在大型电玩市场上亮相的游戏“街霸Ⅱ”，这回它经过制作人员重新的调整，它与一般的“街霸Ⅱ”、“街霸Ⅱ TURBO”又有些不同处，这款游戏无论在系统的改良及画面的表现、音乐、效果音的呈现上都远比前面我们所提到的两款游戏有更精彩的表现。除此之外，在这次它还加入了四位新的角色，这“街霸Ⅱ”可说是当时人气所集的一款游戏。



←显示连击次数。

改良的系统

最近，几乎每款动作格斗游戏都会加入显

示连续技击中数量的系统，而这款“街霸”系列作品便是加入了这种系统的游戏。除了前述的系统之外，在这款游戏里面更加入了其它的要素。如在角色防御或是在硬直状态下打出无破绽的必杀技时，画面上将会出现“REVERSAL”、另外当角色若在受到攻击前由气绝状态回复过来时，画面上将会出现“RECOVERY”的字样。除此之外，在角色选择画面中，也经过了重新设计。

加入新角色

这款游戏在大型电玩市场上登场时，其最大的卖点便是在数位新加入的角色身上。这些角色包括了代表英国的“嘉美”、代表香港的“飞龙”、代表牙买家的“迪吉”及代表墨西哥的“T.霍克”等四位新角色。这些新的角色无论哪一位的特性都与前作中的各个角色完全不同，其中又以“嘉美”最受到玩家们的喜爱。





←飞龙所在的虎豹别墅，据说在香港还真有这么一个旅游景点呢！而飞龙的原型应当就是李小龙了吧？

改良:街霸ⅡX

“街霸Ⅱ”最终进化

这是一款于1994年的三月于大型电玩市场上亮相的游戏，其附标为“GRAND MASTER CHALLENGE”，在当时，它加入了令喜爱格斗的玩家们无法抗拒的新系统。这款可说是将“街霸Ⅱ”针对对人战的要素加以改版的作品；当时将“街霸Ⅱ”的系列推到最高的颠峰。

超级组合技登场

这款作品的最大特征便在他加入了超级组合技的系统上。在加入了这项要素后，玩家们即使面临危机都有机会打出一发逆转的技巧。此外，它可以“中段攻击”来粉碎对手的蹲下防御及可以“受身”来将投掷技所受的损伤减少一半的系统，完全将一般格斗游戏中所存在的“等待，落入逆境”的问题解决。



恐怖的豪鬼在本作登场



肯的蹲防不能技



卡片召唤师

■原作公司:YUZO KOSHIRO

■发行公司:大宫软体

TAB/97.10.30

当个伟大的卡片召唤师吧!

“卡片召唤师”是一款利用各式各样的魔法卡片和对手展开一场又一场的魔力及土地争夺战的新形态卡片模拟战争游戏。

这款游戏的目的乃是在各个不同关卡收集地图上所设定好的魔力。而为了达到这个目的，每位卡片召唤师必须召唤魔兽去争夺可获得魔力来源的土地以聚集魔力。

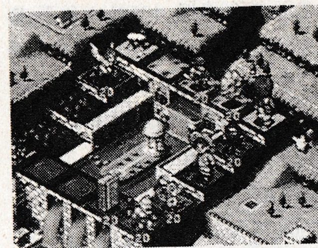
若是在争夺中获得胜利的话，将可以得到做为奖赏的魔法卡片。而这些魔法卡片则收集在魔法卡片书中，可在下一场战斗中使用。不过，这本魔法卡片书可收集的卡片总数最多是50张。若超过此数，且又增加喜欢的卡片时，不把旧的换掉是不行的。

卡片收集书的编集

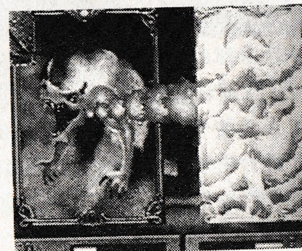
魔法卡片书的内容可以把自己所喜爱的卡片自由地编辑。当然，相信不管是谁都希望自己能够拥有强力的魔兽;不过，这是需要消耗魔力的，且魔兽的力量愈强大所需的魔力也就愈多。因此不能一味地只想要有能力强大的魔兽，还得要衡量一下自己所拥有的魔力是否足够。

没有魔力什么也无法做

要在这个游戏中获胜的基本关键是魔力！没有了魔力则什么事也无法做。比如说想要召唤魔兽加入战斗，或是念咒语施展魔法时，甚至于在战斗中使用道具，这些通通必须要消耗魔力才能进行。若是运气不好为了避免和敌人发生冲突而必须付过路费给对方时，也得要花费魔力才行。若是手头上的魔力不足时，可能只有卖土地这条路可走。



←一定要设法占领大量土地赚钱来增加魔力积累值。



→为了保卫重要的领土，就算受到入侵者攻击也要有反击的体力才行。

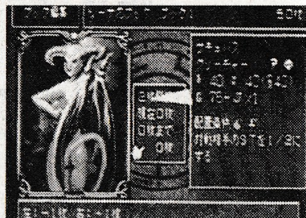
要灵活运用下面这三种卡片

在这款游戏中将有许多不同形态及功能的卡片出现。若是想要把这些卡片全部记住的话将十分吃力，不过至少还是得把卡片基本的三大种类（魔兽召唤、道具、咒语）所各自具有的特征记熟比较好。

所以，这里将为各位介绍各种卡片的使用方式及重点建议，，希望各位能掌握住使用的秘诀，在实际的战斗或是魔法卡片书的编辑上产生助益。

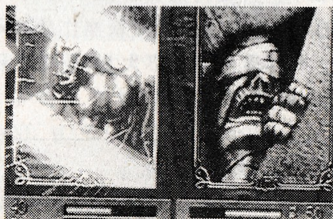
捍卫领土:魔兽召唤卡

每头魔兽均拥有个别的属性，而总共分为五大属性，每种属性均和土地的种类有密切的关系。当被召唤至各自己属性相合的土地时，这头魔兽的体力将上升。此外，若隔壁的土地上有你的伙伴且具有支援效果时，则可提升攻击力。即使是弱小的魔兽，只要能活用这两点，也可以和大型的魔兽一较高下。



↑这是最大牌的魔兽代表。

支援魔兽:道具卡

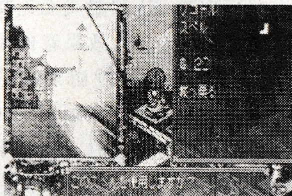


↗就算能打倒敌人，最好也使用道具。

所谓的道具卡片，就是可以在战斗时暂提升自己魔兽的攻击力或是体力的卡片。在这些道具卡中有一种称为漩涡攻击的卡片可以取代通常攻击。而这些卡片的使用条件除了魔力之外大多还需要一些特殊的条件才有办法使用。一些看似不起眼的辅助卡片如果善用也可收到奇效。

神秘力量:咒语卡

大致可分为两种类。第一种就是给予对手的魔兽以损伤，如使其中毒。像“魔法旋风”、“毒之迷雾”等均是可使敌人创伤的攻击性咒语。而另外一种则是可以决定骰子的点数，或者是回复自己的魔兽体力的辅助性咒语。要注意的是这些咒语卡片在你掷骰子前只能有一次的使用机会，所以使用时必须慎重考虑周边状况。



↑在咒语卡片中，有张卡片不管你在何地均可以立即返回城中。



超时空要塞

~可有记起爱~

■制作发行:万代/2CD

STG/97.06.06

游戏与动画融合,完全再现电影版"超时空"的横向卷轴STG

超时空要塞一直是很多动画迷心目当中的超级作品，因此这款改编自动画的射击游戏自然吸引了许多玩家的注意。虽然游戏的射击部分表现的普普通通，但是过场动画部分真的是棒得没话说！

SS版的"超时空要塞"，是移植了系列动画人气最高的电影版"超时空要塞~记得爱吗~"，完全再现原作世界观的射击游戏。玩家在游戏中驾驶变形战机，配合各关舞台战况，变换3种形态来迎击敌人。各舞台不但是令人回味原作的构成，每关之间还穿插了电影版动画加上部分新作。另原作迷垂涎三尺的演出在游戏中到处可见。

什么是超时空要塞……？

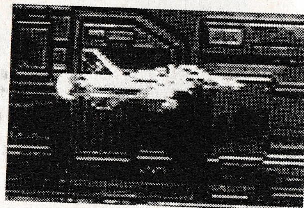
82年在日本电视上放映的卡通"超时空要塞"播出后不但受到好评，而且还陆续推出电影版、OVA等，发展出各种新系列的故事，获得动画迷广大的支持。玩家现在也可以从SS上，来体验名作当时的气氛。本游戏是以85年的电影版为主题而制作的。动画都是其中的精采片段呢！

模拟3度空间的战斗！

玩家用来对付敌的武器，有机关枪、微型飞弹、和紧急回避用的爆弹。除了爆弹以外的武器没有战数限制，可以尽情对敌人猛K。而各关舞台基本上虽是横向卷轴，但是背景却由前、中、里3层卷轴构成，敌人会从各个画面出现，往覆3个画面之间，形成3度空间的战斗。所以玩家必须活用连射性能强的机枪，和可以追踪敌人的微型飞弹，来应付各方敌人的攻击。一旦中弹就要说再见了！

配合状况变换机体战斗！！

游戏中自机的形态如原作一般可以做3种变化。3种形态各有各的特性和不同的攻击方法，例如飞行状态时不能使用自动附加攻击等。因此配合战况来应用3种形态是很重要的。另外，有些舞台还有原作中出现过的强化型等特殊自机登场。



→无法锁定敌机，但不受重力影响。



难度极高 美国风味

本款另类动作游戏，不仅题材少见，连游戏的方式都有点不太一样。

骨头先生

■原作公司:SEGA SOFT(美国)

■发行公司:SEGA/CD2枚组

ACT/97.06.27

比志村健更爆笑的超级动作喜剧！

充满美式爆笑风味的"骷髅超人"以ACT的表现方式，在SS上与玩家见面。虽然是动作游戏，但完全不攻击敌人，而是以逃脱或闪躲的方式走完全部的舞台，而游戏中的主角—骷髅先生也和一般人一样有生命值（虽然他不是生物），而且在他吸取敌人精力或演奏吉他等乐器时，即可看出他也能施展很多



游戏中有的是好听的吉他音乐

动作。整款作品的风格特殊，与目前流行的戏谑动作表现方式雷同，甚至比志村健更令人开怀大笑！

全部共有20个多彩丰富的舞台

骷髅超人前进的舞台，都是一些动作性十足，而且还带有浓厚解谜色彩的特殊关卡。只要进入其中，便让人有在解福尔摩斯奇案的超级乐趣！

■HALL OF PAIN

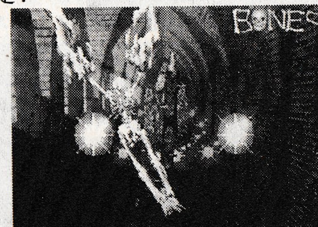
在一面避开有刺椿子的同时，要一面收集水晶汽球（可回复钙指数的道具），若是钙指数不足，就无法撑到最好一个舞台哦！

■DRY MOAT

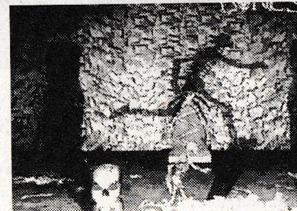
利用跳跃移动到舞台左右两边螺丝外的地方，帮助被捕的骨恐龙，不过要小心很容易落下的岩石，一不小心就被压扁了。

■SHADOW MONSTER

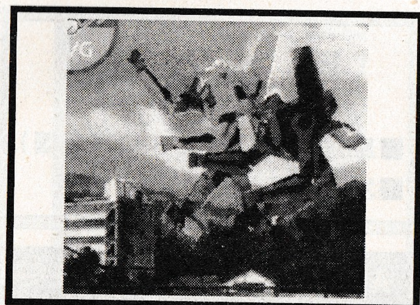
影子怪兽会袭击骷髅超人，此外，如果影子火球打中超人影子的话，也会使钙指数的等级下降，所以此时要趁早打开门逃走！



→美国游戏制作者的想像力丰富。



←首先要揣摩出开门的方法才行哦！



新世纪少年战史2

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

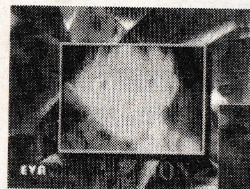
ACT/91.12.20

POLYGON的EVA出动了

新作中的EVAN或是使徒等等，全都是利用POLYGON绘制而成的，也就是说除了战斗场景之外，连在这回所介绍的故事画面之中，也是采用相同的设计方式。

这些由POLYGON所处理的画面全部都经过阴影处理，然后再加上动态捕捉技术的配合，使EVAN的身体线条或是动作表现得十分自然。

尤其在这回所介绍的场景中，更可看到由POLYGON处理的角色与手绘背景的合成画面。这种方式被称为是“BOOK处理”，原本也是卡通的制作手法。像这样背景与角色的配置不仅具有远近感，加上光源的巧妙处理，使得EVAN更为巨大，并有真实的存在感。



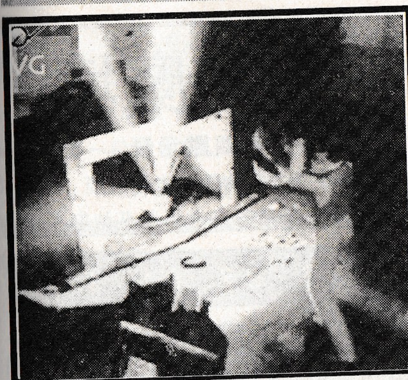
←角色表情非常细腻，每个角色用了32000色。而游戏中也有分歧剧情。





←由于背景经过巧妙处理，故可以看到巨大化的EVA。

“你绝对不能死,我会全力保护你”
“请遵守先前的约定”



月花雾幻谭

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

AVG/916.06.28

这款游戏开创了AVG的新领域，以下将简单介绍登场人物的关系。

冲击你的心灵深处,真正的虚拟恐怖世界



↑气氛十分诡异的街道。

这款“月花雾幻谭”，从发表之初，就野心勃勃地想要超越以前的AVG，真正表现出人类的纤细情感。游戏中会配合玩家心理状态改变焦点的“自动变焦机能”；以及最受欢迎的推理小说家一竹本建治先生精心编制的剧情，使游戏演出十分有临场感！此外玩家的行动，也会对故事产生极大影响，结局也是多重的哦！

在“雾之街”中等待 主角弗雷多的是……

在游戏中玩家必须扮演一位失去记忆的年轻人·弗雷多，在或许和自己的过去有关的“月之街”，探访认识自己，自己却不认识的人们。

在传说中，当进入不老不死之都“月之街”的人，如果回到现世，额头上就会浮现神秘图案，并且失去记忆。本故事的主角弗雷多就是在额上浮现图案，并且失去记忆。

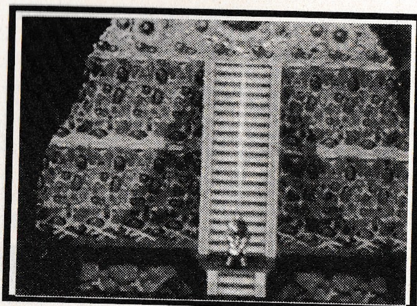
弗雷多好不容易到达“雾之街”后，才发现街的领主、哥顿以残暴的手段对付居民。弗雷多也不幸被捕入狱，不过看到他额上图案的哥顿，立刻命令他去找出月之街。

到底弗雷多和月之街有什么关连？雾之街的居民是不是知道些什么呢？



↓哥顿。

↑弗雷多在寻找月之街的文献。



天外魔境

~第四默示录~

■制作发行:HUDSON

RPG/97.01.14

两种冲刺方式使得动作性增加

原本是神圣力量泉源的伊甸之火，由于六年前发生的某事故而发生异变，变成了孕育魔物的最终兵器。而且暗黑教团将伊甸之火分成六个部分，利用来制造能够统治美洲的邪恶力量。雷神冒险的目的,就是要以手中的魔法枪来封印邪恶的力量，解放伊甸之火原本的神圣力量。解放伊甸之火后，不但可以将世人从暗黑教团的咀咒与束缚之中解救出来，还可以学得强力的奥义。

◆魔物猎人的据点公会

天外魔境外传的主角——雷神，其职业是专门打击魔鬼的魔物猎人，而负责处理除魔事业的那就是猎人公会了。也就是说,每当雷神打倒魔物,就可以到各地方的行会去领取应得的报酬。另外,扶养雷神长大的雷德贝亚，其传说的魔物猎人这项称号也是由行会所赠予的。所以只要玩家拼命的去击倒魔物，搞不好哪一天也有可能成为传说的魔物猎人喔！

还有，在行会之中能获取的报酬不光只是钱而已,也有其他的东西。如果运气好的话，说不定可以得到普通店里买不到的强力武器或防具呢!快点四处找找吧！

◆合体奥义

可以在世界各地学到的奥义，不仅只有单一角色可以使用的而已，其中也有必须和同伴同心协力才可使用的奥义，也就是复数角色的合体奥义。合体奥义的威力不用说当然比普通奥义要强上许多，以下介绍的是其中 4 种合体奥义。画面的演出效果也非常棒喔！

◆交通工具也有许多种类

从最古老的轿子到最先进的战舰、飞机,《天外魔境外传》中所利用的移动手段，都是一般游戏中所不常见的，有空中飞的、地上跑的、及海上航空的。而且不只是机械类,连动物也有,可以说花样非常丰富。

以下所介绍的交通工具，只不过是其中一部分而已，其他还有许多与众不同的交通工具登场喔！



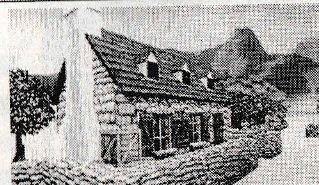
←来到了移动要塞『阿拉摩』所在。

→雷神与艾斯的『红太阳』合体技。

·世嘉土星游戏回顾·

令人惊异的画面大量演出！

在游戏中所有约 90 只的怪物中，其每一只的出现、攻击等模式都不一样。而这些设定都是活用了怪物们的外型以及地形构造的结果，以下就为大家介绍一下。



←从村人给予的情报中可知怪物的弱点所在。



↑湖面上洞中的怪物正急速接近。

在雪原中遭遇雪怪

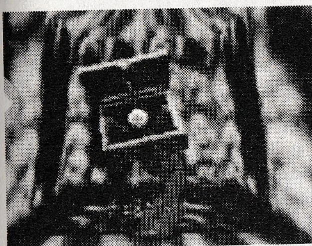
在大雪纷飞的天气中，玩家的队伍正在水面已冻结的湖面上行走。在湖的中心位置有一个大洞，此时玩家的队伍当然是避开大洞。后来，有只怪物突然从洞中出现，到底在这里还有哪些水栖怪物呢？

在洋房中的双头妖怪

这是漂浮着幽暗、怪异气氛之洋房的一个场面，在长长的走廊中前进时，突然从天花板上有一只双头怪出现，它一出现后会先往后跳，然后向队伍直逼而来，此时便马上会进入战斗状态。



↑双头怪竟然是从天花板出现的。



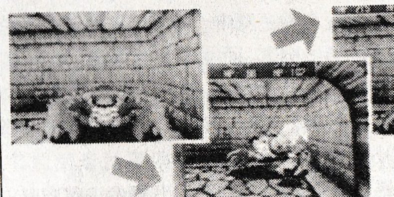
←刚打开宝箱，就……

宝箱妖怪突然出现！

在洞窟中进行探索后，居然发现一个宝箱，在小心翼翼地打开之后，突然有一只巨大的眼睛出现，没想到这是一只宝箱怪，在游戏中，类似这种场面很多。

即使失去双钳也继续战斗！

这只螃蟹怪的攻击方式相信大家猜都猜得出来，没错，当螃蟹怪正张牙舞爪地挥动地的双钳时，就是玩家受伤害的时候，若双钳被斩断，则会改以泡沫攻击。



↑就算你打掉它的双钳，它还会吐泡泡。

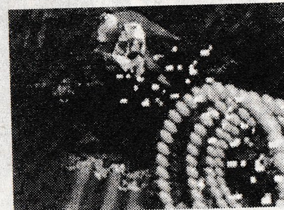
两种冲刺方式使得动作性增加

《梦精灵》基本的操作系统只需方向键与一颗按钮，就如同"音速小子"一般的简单。虽然耐意斯平常的动作仅凭借方向键就可以执行，不过若是再按下六颗按钮的其中一个，还能以旋转冲刺与碰撞冲刺这两种冲刺方式移动喔！

旋转冲刺是让身体回转，并且高速飞行，它可以破坏沿路的障碍物；而所谓的碰撞冲刺则是在碰触到某些物体时按下按钮，然后朝向该物体进行旋转冲刺。这两种方式除了当作移动的手段外，也能够用作攻击敌人的方式施展。

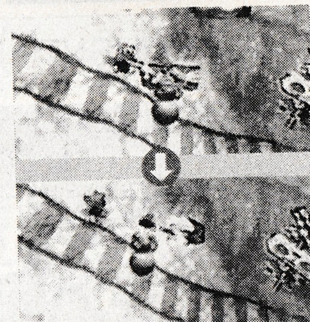
可见，游戏操纵起来虽然比较简单，但里面的技巧性却很高。如果想玩到上级水平还真不容易呢！

旋转冲刺



←身体转着圈前进。

碰撞冲刺



←有点像但不是旋转冲刺。

要根据各关的提示学会吃高分的技巧



↑攻击方式十分简单。



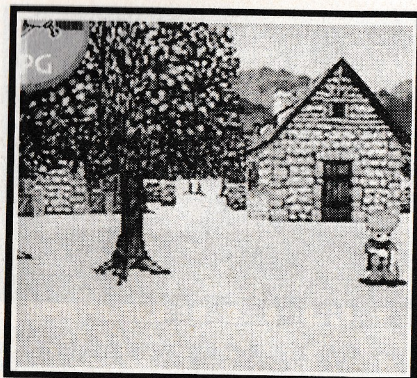
↑转圈将敌人包起来消灭吧！

攻击方式第一篇

这一种攻击方式的名称叫作平行筋斗。当耐意斯在空中以圆形轨道飞行时，在该部分空间内的敌人都会被打倒。此外位于圆内的道具也能在此时拿取。

攻击方式第二篇

另外一种攻击方式叫作碰撞筋斗。当耐意斯碰触位于空中的敌人时，可以抓住该敌人，并且绕着它的周围旋转；这个动作乍看之下有如卡通动画一般。再来谈到平行筋斗与碰撞筋斗的分别。平行筋斗一般是用来对付小喽罗型的敌人（当然也可以用来汇集道具）；而碰撞筋斗则因为威力强大，主要在面对头目级角色时使用。由于这些复杂的动作都只要压下一颗按钮即可施展，因此趣味性几乎超越"音速小子"。



光明圣柜

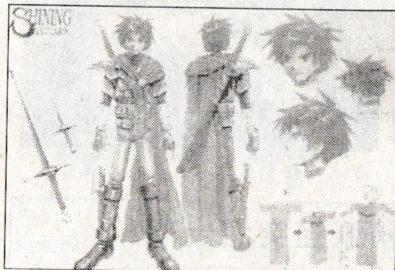
■原作公司：SONIC TEAM
■发行公司：SEGA

ACT/91.12.20

这款具有MD版系列作之性质的游戏，终于在SS主机上登场！

设定相当细微的角色们！

从以前到现在，"光明与黑暗"系列游戏给人最大的印象就是其所登场的角色们。而现在于本作中，为了让登场的角色能够有活生生的表现，因此利用了许多设定细微的画来组成一连串动作的动画。每一位角色在外观上的表现看起来都相当地自然，完全不会有生涩之感。



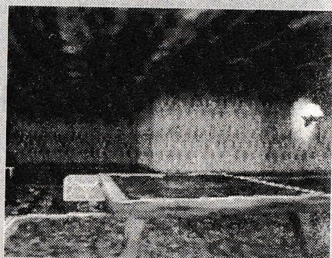
■阿撒：设定得相当细腻，但那把大剑应当是双手持的吧？



■佛鲁特：给人的第一印象是那看似沉重的斗篷，反映出其魔法超酷的特性。

超魅力角色的冒险舞台

在本款游戏中，其舞台主要是由迷宫及原野地形所构成，而这些迷宫和原野地形都是为了将游戏中所登场的角色能有活生生之表现而设定的。所以，游戏中的角色及舞台背景并不是两者的设定及造型都有非常紧密的关系。这些角色将会在游戏舞台中散发魅力，没玩过的玩家可千万别错过了。



↑游戏中的三维效果很好。



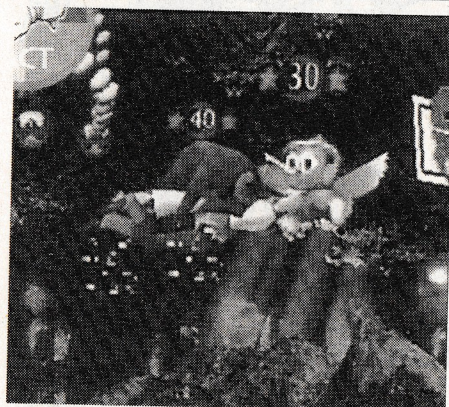
梦精灵

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

ACT/96.07.05

充满跃动感的 NIGHTS 展现出多彩多姿的动作



↑边散布光粒边展开飞翔的 NIGHTS，充满了幻想的气息。位于美梦国的神殿伊底亚巴雷斯，当初耐意斯就是遭邪恶智者的幽禁而困在这里。而玩家就要在 NIGHTS 的带领下，扮演失意的小孩子在梦世界里进行冒险。

本作的主角耐意斯拥有自由预期在空中的能力，是一位居住于梦世界的居民。我们将在这里为各位介绍游戏中耐意斯的操作方法，游戏的进行方式，以便让玩家们更加了解。

飞行、攻击、变型等独特的动作

如同前文所述，耐意斯是一名可以自由飞翔在空中的角色。而这项特殊的能力也同时突显了本作品的特色。既然身为一部 ACT 风格的游戏，进行中自然少不了飞翔与攻击敌人等动作。不过除了飞行之外，耐意斯究竟还具备有哪些动作呢？请看下文的解说吧！

本作是第一款对应 SS 模拟手柄的游戏

为了让玩家们体会到索尼克小组动作游戏的乐趣，世嘉特别推出了 HSS－0137 型 ANALOG 手柄，有了这种手柄，就可以自由自在地操纵 NIGHTS 在天空中飞翔了！





樱大战

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

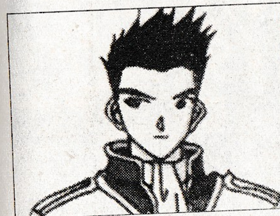
AVG/96.09.27

战略性丰富:方格式的地图画面

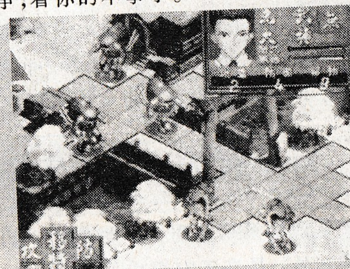
在大正 12 年，帝国首都—东京的街道上，有一群想要复兴德川幕府，推翻政府的叛乱组织“黑巢会”发动叛变，要占领东京。为了对抗叛军，政府成立一支独立的军队，由六名少女组成称为“帝国华击团·花组”。花组的队长大神一郎，带领使用灵子兵器的少女们对抗这些“魔”……这就是游戏的大网，帝国华击团在战斗中活跃，帝国华击团在战斗中活跃，如何带领六名女子打赢战争，看你的本事了。

跟女性的想法因你而变

游戏的另一部分就是冒险的形式，大神一郎，也就是身为玩家的你，要和女孩子们对话，并且看一些故事的进展，这一部分很重要，女孩子对你的印象，对于模拟战斗时的战力也会有影响。因为是用超能力来战斗，所以心理状态也就当然会影响战力。从这次的照片中看不出这样的形态，不过过程之中仍然是：遇到问题、从选项中选一个回答，得到结果这一类的模式。



←跟灵力比自己还强的女孩子们在一起时究竟聊些什么比较好呢？



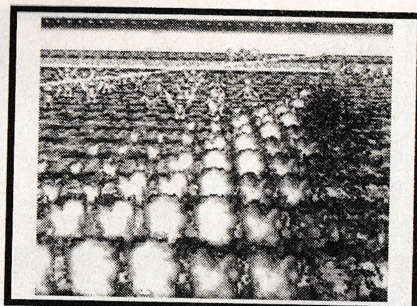
←决定好以后就加以选择。

●行动选择视窗

行动的选择主要分为四个种类，“特”就是利用超能力来攻击，选择“移”的话会标示出移动的可能范围出来。桥梁通常是兵家必争之地，为了战斗上的考量，好好观察地图吧！

●数值状态视窗

在数值状态视窗中，可以看到很多的项目，有关超能力的就是你的气，在战斗画面中的战斗单位：灵子兵器，主要就是靠着女孩子的气的能量来操作，所以当女孩子的灵力改变，或者气的提升都对兵器的性能有很大的影响。



梦幻模拟战Ⅲ

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

SLG/96.09.13

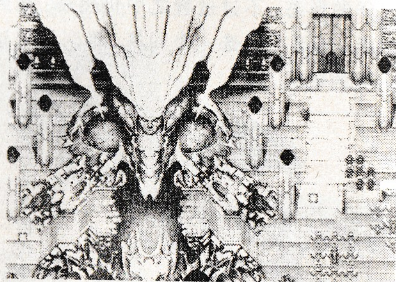
游戏规模更加豪华,是系列中最高杰作

包含其他机种，至今已经发行有四个作品的“梦幻模拟战”系列，累积了每次在细微处的改良，而逐渐有所进化。然而，这个SATURN版第三代也持续地继承了以前的系统，并加入了许多不同的新要素，为了使作品达到最高的境界，不断进行开发改良，更特别的，可说是模拟主体的战斗画面，是从前系列中所未有的尝试，所见之处皆能发现，画质部分也大幅提升，并以类似人物剧的方式穿插在每个游戏舞台之间，比起一般的游戏更能振奋人心，还有很重视故事情节，并不是像传统中只是单调反复式的战斗游戏。附带说明，主角提哈鲁特的配音是由谷明负责，不要错过倾听一场精彩的声音演出哦！

为了使战斗更有趣而采用半真实系统

和从前的系列相比，产生有决定性的不同之处，是在于它废止了回合战斗方式的战斗画面。不同于以往的回合战斗中，由玩家和敌人分开进行移动或是战斗的老旧系统，而采用一种以各个单位同时开始行动的半即时系统。但照现在的这个方式进行的话，如果光只是呆呆地等待敌人的攻击行动，那样只会让时间白白用完，游戏就会很迅速地进行下去，当然，如果不先预测敌人的攻击行动，应该是不容易获得胜利的，因为“阅读的战略”是很重要的攻击战略。

另一方面，这次有采用了咏唱魔法的时间概念，按照这个设计，虽然受到敌人攻击的机率会变得较高，魔法唱完的瞬间敌人可能已不在攻击的范围，但是，这个魔法的威力却是相当的大，有承担大风险的价值存在，这么精彩的演出画面可千万不要遗漏掉啊！



↗“浮游城”中的魔动炮是重要的古代兵器。

镜头的捕捉可让选手的动作更具真实性

可以读取足球选手实际上的动作，将它的真实性完全展现在你的面前。比起那些个人基本资料和位置的转换等，让你感到更真实。而且，依据操作指令的输入，可以追加假动作、传球等等。玩家们更能够享受到一些高难度的玩法来提高乐趣。



↑掷界外球时的画面。

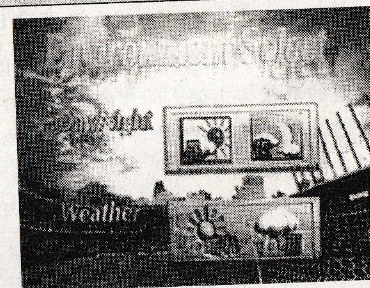


对战时障碍的设定和天气可以变更

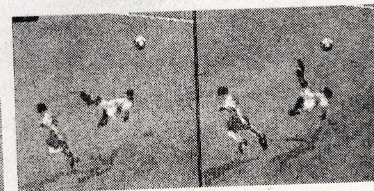
根据“胜利足球”系列，最多可以4个人同时游玩。但是本新作所不同于以往的是，对战时可以队伍能力的差距来设定障碍，让本作更富娱乐性。

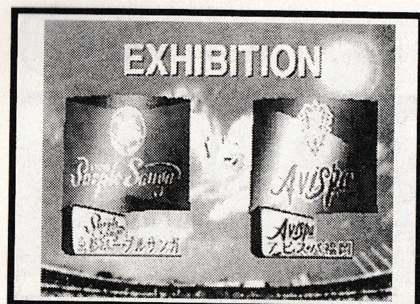
↓4打时要用到分插。





↑天气的变更对操纵性有影响。





胜利足球'96

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

SPG/96.03.29

SS早期相当出色的J联盟足球

追加2个新的球队,共有16个球队的J联盟大对决

第一部的“胜利足球”作品是于94年度的联盟结束时,使用它的资料而制作成的J联盟足球游戏。挟持着以世界足球为主题的第二部作品之声势、第三部的作品“～'96”也将以J联盟足球为前提而隆重的登场。如主题所标示出来的,它所使用的全是'95年度的最新资料。从'96年度开始,加入新球团——京都巴普鲁桑和阿比斯巴福冈后,J联盟16支球团全都到齐了。而且程式系统和图案都经过新的改造,更有金子胜彦和木村和司为你做完全的实况报导。



←一看就知是胜利系列。

96年再度以J联盟为舞台!

95年1月发售的第一个作品是以J联盟的活跃为主题。同样的,去年10月发售的第二作品则是将整个舞台转移到全世界去。

本系列第3部作品的本游戏,可以说是第一部作品的全新资料版。这个春天加入J联盟的2个新队伍,将与其它14支队伍一起为你演出。

角度的变更和选手的动向都大幅地提高了

这个游戏的一个主要特征“视点变更”,也将承袭在这个作品里,正面、横面、斜面的视点切换加上远镜头和近镜头等,共有12种的视点变换供你做选择。可以让你感受到整个游戏真实的行动力,也可以让你看到每一个选手的迫力喔!!



↑重播画面可以令你欣赏精彩瞬间。



↓裁判掏牌时选手不敢反抗。

果你在这里选择左边路线的话,你就会进入空中战,如果你选的是右边路线的话,那么就会变成地上战。当然啦,就连那些会出现的敌人,以及故事的展开等等也都会截然不同。



←到分歧点了。

左: 优雅的空中战

如果在分岐点中选择左边路线的话,则原本在地上快速奔走的龙就会向上飞舞,突然局势一转而变成空中战了,眼下是一望无际的广大云海,躲过切裂云海而来的光箭,迎击那成群结队的帝国空中舰队,这生动的演出若拿来和前面的地上战相比的话,空中战的主题便是追求那一份优雅地漂浮着的感觉,会在头目战中着地。

右: 激烈的地上战

如果在分岐点中选择右边路线的话,就会继续展开地上战,争战的双方是攻击梅加尼亚的矿山都市的帝国军,和用激烈对空炮击来应战的梅加尼亚军,最后还会有巨大运输战舰以头目的身份登场哦!



↑地面很激烈。



↓天空很美丽。

序幕的故事

发端: 可利亚(村中的乘用兽)的突变种在一生来来就会马上被杀掉。这是村子的规定。可是14岁的主角却将长有翅膀的突变种藏了起来,当成唯一的朋友来养育。

悲剧: 朗迪因想到拉奇会不会是传说中的龙,于是便在村子的山丘上对它进行飞行训练。突然,在他的前方飞过强烈的闪耀,那道闪光在一瞬间便将村子烧毁了……





铁甲飞龙 2

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

STG/96.03.22

隐藏在序幕中的主角和龙之故事

全部都是用 3D·CG 画面来描绘的独创射击游戏《飞龙战士》，在添加各种新要素之后，再度在 SATURN 中登场了。这次的关键字是"ZWEI"，在德文中是 2，2 人的意思，主角是一个攻击性生物的饲养者，是个 14 岁的少年。他和那出生在边境上的长着奇怪翅膀的生物——龙，便是所谓的"2 人"。在游戏中，他们 2 个人的成长也担任了相当重要的地位哦！



■朗迪.强贾克：

住在大陆南端村落专司饲牧业的 14 岁少年，拙于和人交往，但很会饲养可利亚(乘用兽)。



■拉奇：

长了翅膀的可利亚之突变种，被朗迪藏起来养，成长十分快速，才几个月就已接近成年。

帝国和梅加尼亚

在数千年前，这颗星球上曾存在着高度文明的时期，人们称之为"旧世纪"。

帝国在领土内挖掘到旧世纪遗迹，并派人研究旧世纪的生产技术，之后便成功地让旧世纪的文明复兴了，也因此，帝国的军事力量便大幅窜升。由于野心跟着加大，它便以飞空战舰和可以在地上行走的炮台来扩大它的势力。

然而其他的国家也不是沉默地冷眼旁观帝国的扩张，他们绑架了帝国的研究家，让他们来为自己的国家做遗迹的研究。结果，位于大陆南部的联合国家梅加尼亚发掘到近乎完美之攻击武器的遗迹，并且还成功地使超越他国的光学(雷射)武器复活了！

自此之后，梅加尼亚的势力便日益壮大了。



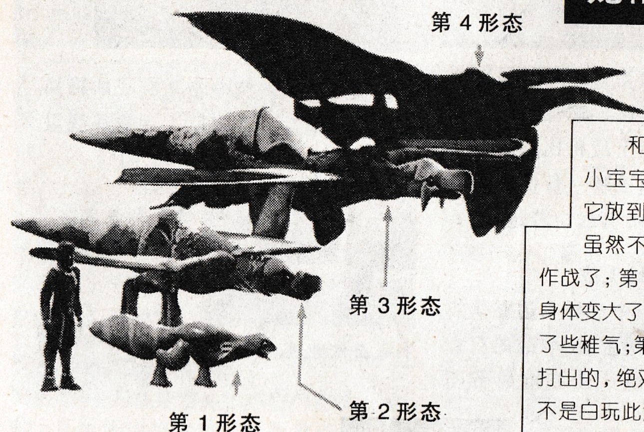
射击领域的巅峰之作！

你能否在通关后见到长大的飞龙呢？

●**提高故事性的"成长"**：

这回的飞龙，一开始是个小宝宝哦！主角会和这只龙一起成长，而这便构成了《飞龙战士Ⅱ》的故事主干。还有，龙的成长和系统也有关系，也就是说，当它还不会飞而只能在地上走时，就是所谓的地上模式。

龙的成长图



和主角相遇时还是个小宝宝，可爱得让人想把它放到培育器里；第 2 形态虽然不肯会飞，但已可以作战了；第 3 形态会飞了，虽然身体变大了，可是相貌上还残留了些稚气；第 4 形态是高手才能打出的，绝对要看一看，否则岂不是白玩此游戏了？

可以上下切换的宽广视点

上下切换宽广视点



前作已经因为可做 360 度的视点切换而引起话题，而本作中，更是扩大了上下的视野呢？因此，它将前作中所不能做的事给变成可能了，还可以往上看并发动攻击，也可以同时对脚边做攻击，而且在视点移动方面也比前作更流畅了。

Ⅱ的新机能！可在闯关的中途选路线

虽然前作在崭新的游戏性方面获得了很高的评价，可是玩家们还是提出了几个不满意的地方，其中之一便是敌人的出现类型都一样，很快就玩腻了。因此，在《飞龙战士Ⅱ》中，追加了可以消除那些不满的新系统，那就是在一关中设计了复数型路线。就举本期专栏所要介绍的关卡"帝国和梅加尼亚的战场"来说明好了，在"帝国和梅加尼亚的战场"之前半段部分里会出现有分歧点，如

~故事背景~

——西元2000年，在南极落下了大量的陨石，并且引起了有史以来前所未有的大灾难——第二次冲击。于是水位上升、天变地异、经济崩毁、民族纷争、内战……等天灾人祸，使世界上的人口在顿时之间减少了一半。

——过了15年，好不容易才开始看到复兴的征兆时，又有新的危机来破坏人类的复兴！

这就是"使徒"的来袭。

他们是陆续来袭的正体不明之巨大战斗武器群。为了抵抗"使徒"的来袭，人类成功地开发了 用人型决战武器"EVA"。之后的开发也都进行得很顺利，到了2015年时已经有3架可作战机型。

另一方面，因为其本身的存在尚是个谜的"马鲁多克机关"之故，所以他们选了"3位少年和少女"担任人型武器"EVA"的驾驶员。而大人们根本不敢将未来的希望寄托在他们身上。那看挑着事关人类之生死存亡的大命运的少年们的作战，现在就要开始了展开战斗旅程……。



■碇 真治：14岁，是EVA初号机的驾驶员。因为自幼即和母亲死别，而且父亲也离开了，所以独自生活的他便将自己关闭在自己的象牙塔之中。因不善与人相处，故一遇到麻烦就只会躲起来。

~什么击中了真治……~
序幕



←和使徒激战时，什么击中了他？

在和突然出现的使徒作战时，乘着"EVA"初号机出击的真治被使徒所发出的奇异光线给击中了，并且丧失了记忆。米沙特和里兹柯为了让他恢复记忆，便让他坐上初号机的模拟装置上……。在这里，真治就要开始一场和贰号机的模拟战斗。而且，接下来的剧情内容会因为那一场战斗的结果而产生改变哦……，请大家拭目以待吧！！



→凝视着辛吉，玲到底在想什么？

~战斗是中心~
战斗篇

这个战斗篇之中，是描述主角和使徒们战斗情形的故事。在这个剧情中，是以和使徒的战斗来展开游戏的，而且内容也会因战斗的结果而有所分歧。

故事主要叙述的内容，是先吸取真治的记忆，再用记忆去攻击那些使徒。他可以克服自己心中的恐惧……？其中还有和零号机、贰号机的共同作战哦！



→可以体验到不同的战斗乐趣。

↓3架EVA全部出动

~一个人在街上徘徊~流浪篇

丧失了记忆，并且放弃驾驶"EVA"，放弃和使徒之战而从奈尔夫逃了出来的真治。为了找回自己的记忆而在街上漫无目的地游荡着。就在此时，曾经吸取真治记忆的使徒又来袭了。为了出击迎战使徒，玲和亚斯卡都陷入了苦战。

这个流浪篇，主要是描写从战斗中逃脱的真治之内心世界的剧情，一个人独自苦恼的真治，终于就在他走头无路的时候，遇上了玲……。流浪编可说是最接近TV卡通气氛的剧情。



↑束手无策的辛吉。



↓苦找辛吉的玲。

~校园喜剧！？~学校篇

米沙特认为，说不定回到学校可以让真治恢复记忆，于是他便和玲、亚斯卡一起带着真治回到了学校。在学校中，真治丧失记忆的事传了开来，而真治却被他的好朋友托乌兹、建斯凯和亚斯卡等人追问是不是真的，于是困惑的真治……，故事于是如此地开展了。



这个学校篇，是以正在举办文化展的学校生活为中心而描写的剧情。在这个剧情中，你可以看到真治随口打浑的样子以及组织乐队演奏的情形，而且还能看到那些在TV卡通中所看不到的表情丰富的角色们哦！还有被建斯凯和托乌兹戏弄，被亚斯卡嘲笑的真治。这是一个让人感觉很明快的故事。



新世纪少年战史

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

AVG/96.03.01

充满华丽电影动画的冒险游戏

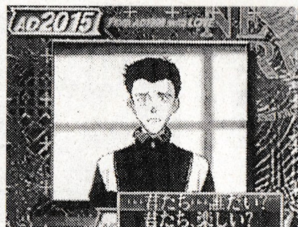
说到《新世纪少年战史》,它是由过去曾以"王立宇宙军"等游戏而获得玩家的支持的依那克斯来担任原作的制作,而且是现在正在东京电视台之中放映的TV卡通。它那"有深度"的内容和演出,已经得到了卡通迷们的热烈支持。而且,在SS上登场之后更是引人注目,所以过去经手制作TV版的工作人员便为本游戏重新描绘了卡通动画。不但如此还能够享受"战斗篇"、"学校篇"和"流浪篇"3个不同故事的冒险游戏哦!这些故事可是由TV版的工作人员所独创的,而且透过剧情重播,你还可看到自己过去曾玩过的故事,十分精彩。



←动画展开精彩的故事。以跨越全篇的细腻

多变的结局

在剧情中会出现的各式各样分歧路线,是依主角真治的旁白和行动选择,以及和使徒作战的结果来决定的。可借由反复选择走过不同的剧情路线来体验各式各样的故事哦!而且不只是这样,就连结局也会产生各种变化,让玩家能看到不同的结局,真的很有意思哦!



→顺着分歧路线而往返于各个剧情之间并逐一前进。

重播的机能

游戏中你可以记录下自己所玩过的内容哦!而且记录下来的剧情内容还可以用重播的方式,让你从序幕一路看到结局。在重播时也会放进辅助字幕以及醒目的图案,所以看这影片的感觉就像是在看一本卡通!



←还会有辅助菜单画面。而在这之前重播画面。



←伟恩的必杀技像是圣骑士一般,以高峰巨剑向敌人突击。就连剩下的残像也极具威力。

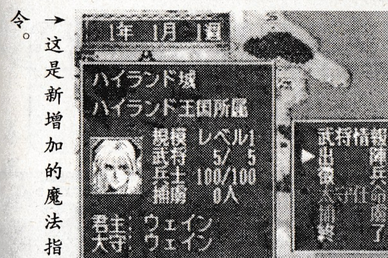


→身为精灵使者的她,会召唤水之精灵的温迪奈。这并非使敌人受创之技,而是援护我方的技法。

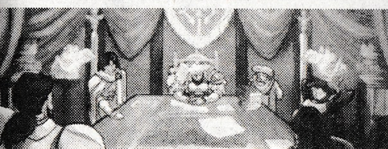
画面提升后,连细部的表现也十分精彩

在原野上征兵及进行内政

在城堡指令中新增加的项目里有征兵一事。你可利用此指令来将城里的补充兵配给武将,而且还可将武将所拥有的士兵送回城里。另外还有兵种的变更功能哦,更可以配合敌兵来做有利的调整,也能够变更出阵武将的士兵哦!



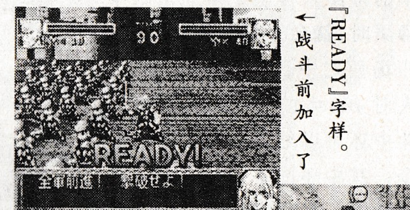
→这是新增加的魔法指令。



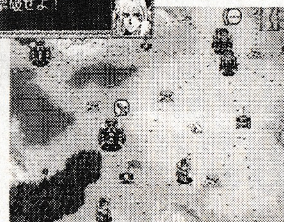
↑这是选择伟恩进行游戏时的画面。剧情动画使游戏更为美丽。

战斗的前后也有精彩演出

当遇到敌方师团或者是到达敌人城池时都会开始战斗,而出现在代表师团角色上方的箭号,就表示要攻击敌人城堡了。而且不管是输或是赢,都会表现出其写实的真正情况。另外在战斗之时,还可以将敌我双方之武将脸孔和变形角色面容结合起来,然后制作出适合各个角色个性的台词,这使得演出更为精彩哦!



←战斗前加入了『READY』字样。



→现在是相当危险的状态。

●主角一行



韩

←一般技也使得虎虎生风的强力男。



赛蕾娜

←主角中各种能力较平均的一位。



妮可蕾

←可用回复魔法使他人回复。



银次郎

←火系和雷击系的魔法都行。



兰迪

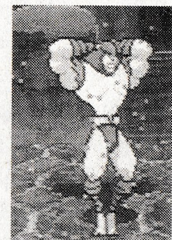
←全能型的魔导士。

● 强夺团之哥达兹一行



桑波

←有精彩的足技，是强夺团的老二。竖立的红发是其标志。

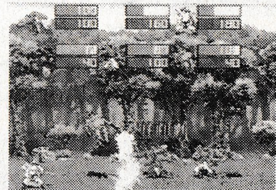


柯达兹

←在使用所有技巧后都要摆出健美先生姿势的怪人。

在 VS 模式之中最多可有 6 人加入战斗

VS 模式最大的卖点，可能就是可以 6 人同时对战一事。而且活用了具有 8 项特征之系统和 SATURN 机能所完成的豪华演出。而格斗游戏的完成度也很高哦！



←在精彩的6人战斗时，画面也会放缩自如哦！

可以弄清角色间关系的序幕画面

这就是《守护者列传》的序幕。用动画来表现的角色们在画面里来回地动着。而序幕影片的内容并不是在介绍故事，而它是要轻轻地，不留痕迹地让游戏里的所有角色和大家见面。因为人与人的关系很简单，所以只要看了这个，大概就会懂了。游戏终于要开始了！



→这是主角韩·沙姆威尔的英姿。



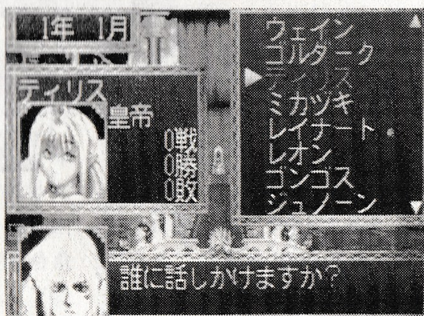
龙之力量

■原作公司：SEGA
■发行公司：SEGA

RRG／96.03.29

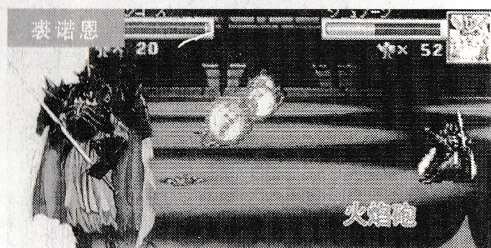
用即时处理系统展开的模拟 RPG！

这游戏的最初目的是统一本故事的舞台——雷坚持拉大陆，玩家必须从 6 个国家、6 位主要角色之中选出一位，然后开始玩。游戏是由掌握国内情势之内政、进行进军路线图之决定来移动，以及和敌人师团之战斗等三大要素所构成的。在移动时的原野画面中，敌国师团会经常在那里行动着。所以，玩家要在即时处理系统里观察以改变移动的状况，然后迅速并且正确地下判断。当自军的师团在移动中碰到了敌军师团时，就会开始战斗。而在战斗场面之中，最多可进行 100 人对 100 人的战斗哦！而且战斗中还可以给予各式各样的指令，其中还准备了超迫力之必杀技唷！另外在内政上更是战略的一大重点，你可以颁勋章给自军的士兵来提升其忠诚度，也可以去会见俘虏好让他成为我方的人等等。



↑这是内政画面。可设法说服俘掳，这样就可提升己方的战力。

将自军导向胜利的武将精彩必杀技



↑魔法骑士裘诺恩会使出让敌人沐浴在火球中的必杀技，也能直接狙击敌方指挥官哦！



守护英雄

■原作公司：TRESURE
■发行公司：SEGA

A．R／96．01．26

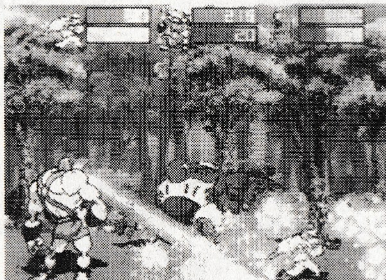
充满各种要素的格斗 RPG 登场

守护者列传，是一款加入了各式种类游戏要素而构成的丰富游戏。

基本上共分为“故事模式”和“对战模式”两种，在最主要的部分则是故事模式。而故事模式中，你必须从4位主角中选出一位，一边培育一边使故事向前，而其目的就在于发现目标并且达成。游戏本身是以作战为中心，因为每闯过一关等级就会提升，所以让人觉得好像放入了 RPG 的要素。还有，在故事中，舞台将因选择的内容不同而有所分岐。为了征服所有的舞台，各位得花上相当长的时间，才有可能全部完成。

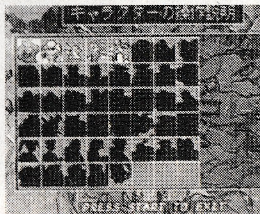
排除了故事场面，光是挑出作战部分的就是“对战模式”了。在对战时，可以输入指令来施展必杀技，而且它还在对战中放入了最近对战格斗游戏的流行要素哦！再加上魔法的使用，让人觉得它好像充分混合了格斗游戏和 RPG 的要素。不过操作体系比较复杂些，得多点些时间来学。

活用土星二维机能


↑巨大角色流畅移动，技巧十分华丽。

登场角色共45位！前所未闻的大混战！

和故事模式一样，VS 模式亦是游戏的主轴之一。从中我们得知了一些十分冲击人心的事实。在 VS 模式中，玩家能选的角色人数竟然多达45位，真是惊人啊！而以下，我们就为各位介绍几位吧！（请见下一页）

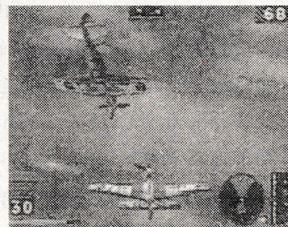


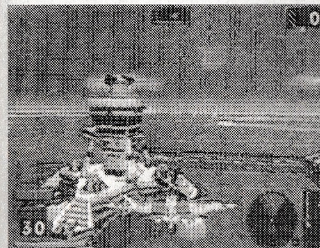
←整齐排列着45个角色的脸孔和影像。

特色鲜明的舞台大介绍

一、击毁敌人的航空部队

在执行任务的初期，敌人是以5架飞机做编组飞行，此时的敌机不会向我方攻击。在击落这五架敌机后，敌人改以3机的方式编组飞行。将这样的编队击倒几次后，就可和最后头目对战。


↑发现敌人的雷电编队，立即击落之。

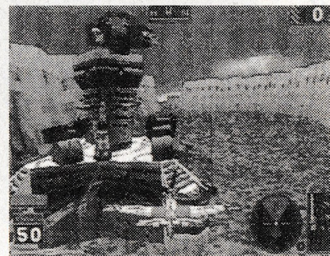

↑敌海上要塞终于出现。

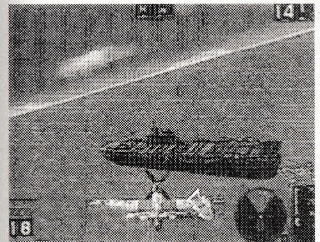
二、破坏敌人的补给基地

在此关无敌人飞行部队。攻击的主要目标是阿法隆军的海上基地。该海上要塞具有高空火箭炮及连发机动炮，玩家必须先将所有攻击炮台消灭，才有可能对海上要塞的本体进行攻击。要塞破坏后，最终的头目航空母舰会出现。

三、击毁敌人的航空部队

此次接到舰长下达追击敌人侦察机的命令。于是在狭窄的山谷间搜索，由于此间的地形相当险要，因此是考验玩家操纵技术的一个重要场所。敌侦察机不会进行攻击，所以只注意不要撞到岩壁即可。在把敌人所有侦察机击毁后，就能发现敌山岳要塞，于是任务的后半战开始。同样，玩家必须要打破所有的炮台，才能对要塞主体进行攻击。此关主要的不利点是驾驶不易。

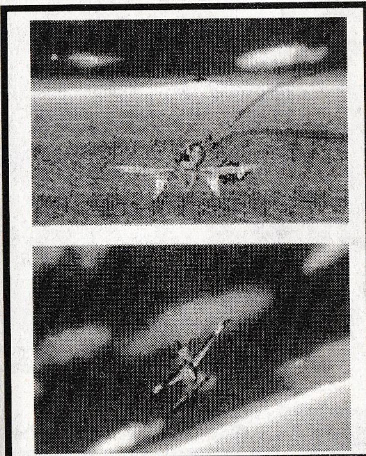

↑藏在山谷里的要塞更加坚固，先破坏它的火箭炮发射管。


↑这母舰若是被击落可就完蛋了。


敌舰续续袭来……

四、保护航空母舰的安全

此次“企业”号的行踪被阿法隆军得知，因而各式的轰炸机、攻击机、驱逐舰以及敌人的主战舰都蜂涌而至。若能击破敌人的主战舰，本次任务就算完成。



华丽击坠王

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

~故事简介~

在第2次世界大战结束后，人们有感于战争的可怕，于是大家联手建立起了一个和平的世界。但是，经过一段和平的岁月后，有少部份激进好战份子，又开始掀起了另一场世界纷争。这些激进好战份子，自称为"阿法隆"组织。随着他们的武力不断扩张，目前他们已拥有相当于一个军事强国的武力。于是在强大武力的支援下，他们开始向太平洋沿岸地区展开侵攻。

由于联合国部队无法挡住敌人的攻势，因此现在世界的所有希望，就放在航空母舰"企业号"的身上……。

STG/95.09.29

3D写实射击游戏

这款以2次世界大战登场战机为主要攻击武器的射击游戏。不论是画面背景、登场敌机或是自机的外型，都是以3D向量贴图表现。因此玩家游戏的时候，会有一种相当真实的感觉。而且，游戏中的战机为第二次世界大战的著名机型，玩家在操控之际一定会感到非常兴奋！

世界著名的老式战斗机

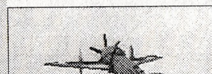
这7架飞机分别由美、日、德、英等4国制造。另外，这7架飞机中的6架，都是螺旋桨型飞机，只有德国制造的Me262搭载有喷射引擎。但即使是如此，玩家还是以自己喜欢的机型来进行游戏比较好。


A6M零式(日)


SPIT FIRE(英)


F6F地狱猫(美)


P38闪电(美)


J7W震电(日)


梅塞ME262喷气(德)


P51野马(美)

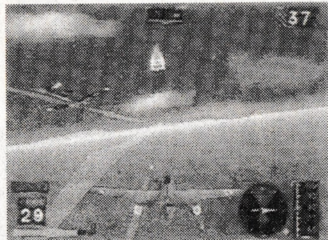

→这位便是企业号的舰长。他会下达命令要玩家完成任务。

■令人兴奋的VIEW DATA

在VIEW DATA这项功能中，玩家可以查看各机的详细资料。这里面除包括玩家所操控的7架自机外，敌人的战机、舰船等，也都可经由这项功能获得完整的情报。此外，VIEW DATA是以图文并茂的方式表现。

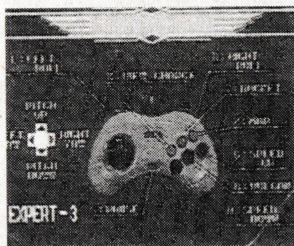
■战机所配备的武器

玩家操控的飞机装备有机关枪和火箭炮。火箭炮的威力虽强，但最多只能进行4发连射。机关枪虽没有弹数的限制，但是持续射击一段时间后，机关枪会因枪身过热而必须停止射击一段时间。

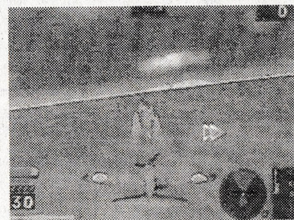

→火箭炮发射！此武器威力极大，但弹数有限。

■充实的操作设定

本游戏有许多功能可在设定画面中加以设定。像是方便射击的发射弹数设定，可模拟实机内装的画面模拟器。有了这些细微的设定，可使游戏进行得更顺利。不过，即使不变动原设定，也不会减低趣味。

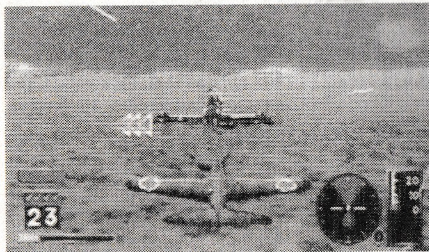


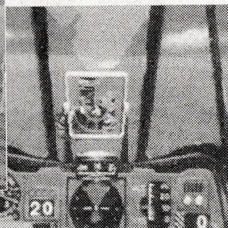
↙玩飞行模拟游戏设定手柄时，一定要考虑到使用上的方便性。


←飞机碰到了水面，溅起水花，但不会坠毁。

画面背景及登场战机有着3D立体的真实感

在这款游戏中，玩家将扮演一位遭阿法隆军袭击后来唯一生还的航空母舰"企业号"上的A级战斗机驾驶员。在生还之后，为了阻止阿法隆军的再度侵攻，于是玩家便展开绝地式的反攻。在进行反攻的时候，舰长会下达目前所要执行的任务。而任务的目的，主要就是击毁攻击目标。


←对于不重要的小兵，要节约重要武器弹药。火箭炮最好留在和敌人头目对战时。


←这是第三关登场的敌要塞基地。接近目标前使用后方视点，等到接近目标时应切换成瞄准视点。



Layer Section

■原作公司:TAITO

■发行公司:TAITO

STG/95.09.14

掌握基本的战斗系统

《超级空战》这款游戏主要是以一般连发炮弹和大型锁定雷射为武器来进行射击。其中大型锁定雷的主要用途是攻击地面的敌人。不过,有时候它也能拿来对付位于低空的敌机。有效地使用大型锁定雷射,将可以轻易地过关。一般连发炮弹主要的用途则是对付空中的敌机。而这也是最常使用的武器。由于它没有弹数的限制所以玩家可放心地使用。

能使威力提升的道具

自机的一般连发炮弹可经由已被打倒的特定敌人身上获得提升威力等级的道具。另外,威力提升的道具又可分为3种。其中,红色的道具在拿取3个之后,就可以提升一般连发炮弹的威力一个等级。最高的威力级数可达6级。

若获得黄色的道具,那就只要取得1个就能提升一般炮弹的威力一个等级。最后一项道具是雷射道具。取得之后,可增加大型锁定雷射的数量。



←从上到下依次为:“红色道具”,打倒红色敌人即可获得。“黄色道具”,提升威力速度快,接关时,一下就出现3个。“雷射道具”,弹数不超过8发。



↑从左至右依次为自己火力在等级1、等级3、等级6时的画面。

大型锁定雷射的使用方法

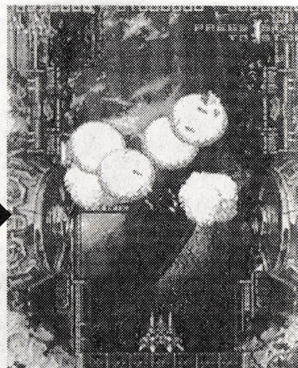
在刚开始游戏的时候,玩家可持有5发大型锁定雷射。其后在游戏进行中,随着雷射道具的取得,可使大型锁定雷射的数量增加。最大的持有数为8发。

大型锁定雷射在对付地面及低空飞行的部队时特别有效。尤其当敌机由地面升空时,若以锁定雷射将其锁定然后击毁,那么就可免去一场空中的苦

战。另外,由于其威力比起一般连发炮弹要强许多倍,因此用于头目战时,也能发挥极大的威力。有效地使用它吧。







→敌机由下往上升空时,利用大型锁定雷射将它们击灭。

如何获得高分

大型锁定雷射除可用于单机锁定外,它还能同时锁定高达8架的敌机。而且随着锁定机数的多少,所得的分数也会呈现不同的变化。一般而言,每击一架敌机,就可使得分增加一倍。例如,若将8架敌机锁定,并且在同一时间内将其全部击毁,那么所得的分数就是单机的128倍。若单机的分数是100分,那么8机就是12800分。单机的300分,8机就是38400分。若想获得高分,一定要善加使用这武器。



←当地面上的敌人集结在一起时,利用锁定雷射来贪分。



→巧妙利用锁定,可以使分数成倍地增加。这正是这部经典STG的特殊之处。

6个不同的舞台绝对精彩好看!

●第1关(DUAL-LANCE):打BOSS时先打掉其两侧的机械臂及本体。

●第二关(GUIRA-SOL):BOSS是一颗卫星。利用锁定雷射猛攻其中央要害部位。

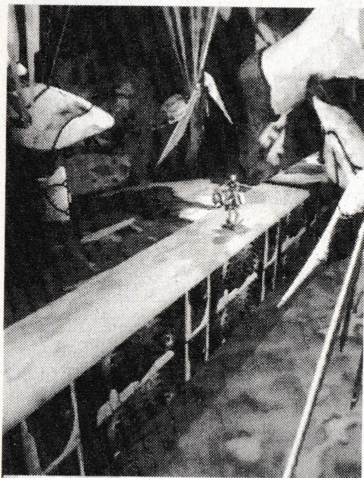
●第三关(GIGA):BOSS是敌防空系统中重要的大型飞行体,武器十分丰富。对付它只能用一般连发弹进行攻击。

●第四关(B.P.M.S.-2):大型4足步行兵器。弱点是移动的4条腿。

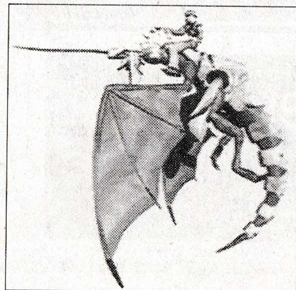
●第五关(ODI):BOSS是在管路内移动用的人型机动兵器。用雷射炮攻击它无效。最好选择它举起拳头进行攻击后的那一刻进行打击,这样最为有效。

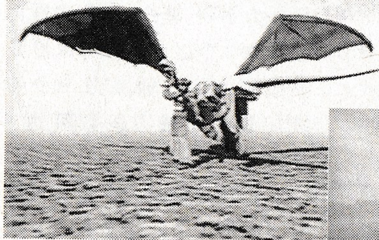
●第六关(DYNAMO):这个通往卫星中心通路上的防卫系统非常可怕……

以细腻的描绘，重现独特的游戏世界



以繁荣闻名于世的文明在遭到灭亡后的数千年，在失去了制御能力后的人类，只有默默地德行残废的来临。有一天，在命运的安排下，只有默默地等待死亡的来临。有一天，在命运的安排下，当一只正义的巨龙与一位少年相会时，即将改变这场已经注定的历史……相信有许多玩家一定对这款作品里，独特的角色及游戏背景感到十分有兴趣及好奇吧？先来看几幅图片。





↑CG 完成图，未公开。主角英姿很帅，令人有立即打游戏的冲动。

↓乘龙后，少年已知使命的重要，前进吧！前方还有数不清的敌人和障碍……

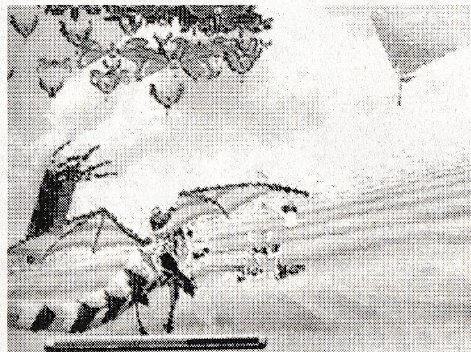
其实在正式制作这款游戏前，美术人员可是参照了日本著名大师宫崎骏“天空之城”、大友克洋“幻魔大战”“阿基拉”等作品，同时电影“无底洞”与“异形”也是参考取材的灵感来源。

为了使这款作品更具有独特的风格与游戏的世界观，在开场画面中所表现的方式，已经充分掌握到以往射击作品所缺乏的剧情架构，同时也成功地将企画人员预先设定的游戏理念导入给所有的玩家们。

利用 3D 向量帖图演出的这款“铁甲飞龙”第一代，虽在定义上是属于一款射击游戏，但是崭新的点子与前所未有的射击快感，使得在推出之后大受 SS 玩家的欢迎与爱戴，成为 SS 主机当之无愧的“第一经典”。

大型锁定雷射和一般连发炮弹的差别

本游戏所采用的射击武器有 2 种。一种是可进行连射的一般枪弹，另一种则是可进行集气攻击的锁定雷射。虽然这 2 种武器各有优劣，但在一般状态下，应随时进行集气。一般枪弹则在必要的时候才使用。玩家不妨参考看看。



→巨大的攻击性生物正在接近中，玩家早点锁定，并将其击落吧！

■攻略重点课程 1

须时常按住发射钮以锁定敌人。如此当敌人靠近之后，再发弹将其击落。当敌人位于远处时，这个方法特别有效。

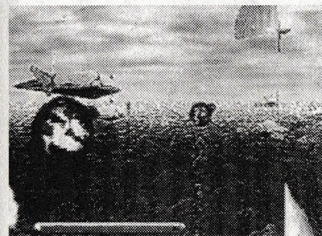
■攻略重点课程 2

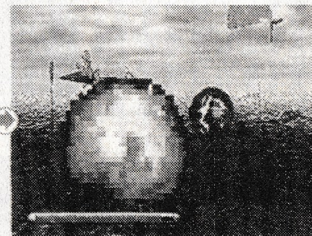
碰到敌人出现在眼前的状况时，不宜使用锁定雷射攻击。因为这时锁定和集气不够快速。改用一般枪弹攻击吧。

■攻略重点课程 3

碰到远近都有敌人时，先以一般枪弹解决眼前的敌人，然后再用锁定雷射攻击远方的敌人。玩家可不要乱了手脚哦。

将敌人的炮弹打下来！





↑敌人所打来的炮弹可利用一般枪弹将其击毁。由于一般枪弹可进行连射，因此命中率也相当高。如果回避不及的时候，一定要使用这种方法。

下一页将讲解有关飞龙战士 CG 的情况！



铁甲飞龙

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

STG/95.03.10

STG经典中的经典

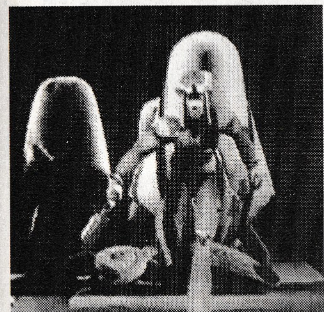
就在拥有高度技术的旧文明消失后的几千年……，人类也开始面临相同的命运。就在人类即将灭亡的时候，想使旧文明遗迹觉醒，并且以人类复兴为号召并支配着人们的帝国，正挖掘旧世界最强大但也最邪恶的攻击设施——“塔”。

在遗迹挖掘出的同一时间内，原本沉睡在塔中的2只生物兵器，在外界的骚动下苏醒。有着飞龙外貌的这2只生物兵器，其中的一只掌控整座塔的所有能力。另外的一只，则是为了防止塔的作乱，而设下的保护装置。

这2只有着完全不同功用的生物兵器，因为帝国的不当举动，而展开了往后一连串的争斗。在此同时，一位乘坐飞龙的骑士凯尔，在不知情的情形下，竟也卷入了这场争斗之中。

为了利用旧世界文明进行私欲的帝国，控制塔的生物兵器以及拯救世界的飞龙和凯尔，这3方面的关系复杂而且不可理解。总之，现在的人类世界已进入一场战乱的时代。玩家无论如何都要打倒帝国的野心，并且阻止塔的终极攻击。走吧!向未来漫长而且艰险的旅程挑战吧!

精彩感人的片头

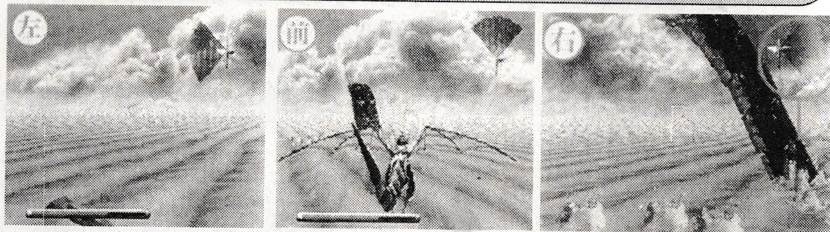


←相信广大玩家最初看到这种动画时一定非常感动。

在自动展示的开场画面中，玩家可以看到主角是如何和飞龙相会，以及主角展开旅程的过程。这个示范画面是以电脑绘图(CG)技术所完成的。全部的长度约历时6分钟。经由这个示范画面的展示，玩家可以欣赏到本游戏的华丽及真实之处。虽然结尾的END画面也是由CG技术绘制而成，但那可是要经过一段长时间的奋斗才能欣赏得到，不如示范画面那样可轻易看到。



骑乘飞龙进行360度大视野的旅行!

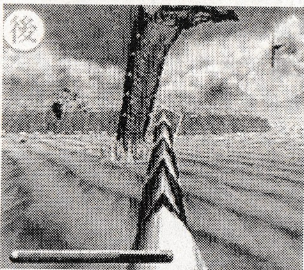


↑通过LR键就可以进行视点转向。可说是发挥了次世代机威力的一招。另外，本作还可改变不同的视点，利用X、Y、Z键就可以达成:最远的视点，可简单掌握敌人的动态，最近的视点则很有迫力。

本游戏的画面，基本上是采强制卷轴式，玩家控制的时候，可以进行前、后、左、右的转动。也因为是如此，经由这4个不同方向的视点，玩家可以充分感受360度大空间的自由与宽广度。另外，利用L和R钮，玩家可直接进行90度的转向，至于方向钮则可做左右的微幅调整。

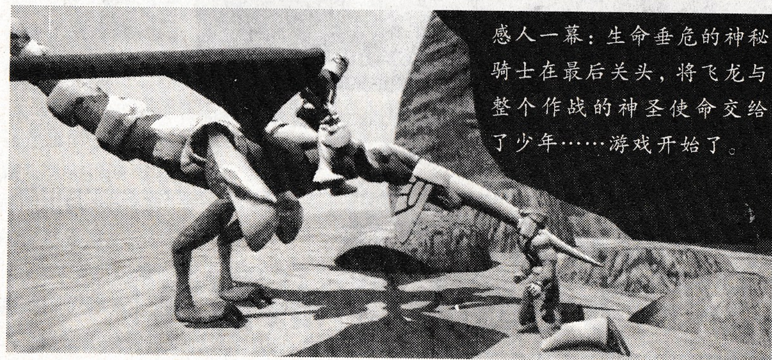
在游戏的进行中，画面上出现的敌人，常常会由后方或者左右两侧进行突袭，因此如何灵活操控飞龙，便成为游戏进行顺利与否的关键。在多边形描绘技巧所描绘出的拟真画面下，和敌人在空中进行360度的缠斗，那种感觉恐怕只有玩过的玩家才知道。

玩过以往射击游戏的玩家都知道，一般所出现的形式不外乎横向卷轴及纵向卷轴这两种。这部在SS出现后不久登场的作品，大胆采用360度的转动视点，确实为往后的射击游戏树立了典范。



←后方敌人!虽然眼前的敌人可以看见，但其他方向的敌人也不能大意。

极为厚重的世界观



感人一幕:生命垂危的神秘骑士在最后关头，将飞龙与整个作战的神圣使命交给了少年……游戏开始了。

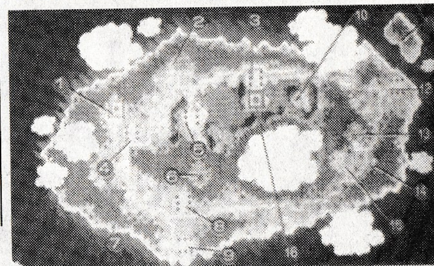
王国传说

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

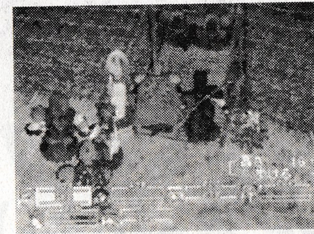
RPG/95.07.21

立体感超群的游戏

这个游戏的舞台，是在这广大的立古罗德大陆。下面放的这张照片，就是这个立古罗德大陆的全体地图。从地图上一看就可以知道，在这个大陆上，存在了许多像城市、乡村、森林、遗迹、塔等等。主角亚瑟和他的同伴们，有的时候是为了收集情报，有的时候又是为了打倒敌人，必需不断地游走在这个大陆上。



1多拉肖城	7战灵之森	13古代遗迹
2奎兹诺斯	8那提斯村	14忘却之森
3奎兹哈特	9欧鲁托玛	15姆尔提布塔
4扎尔玛	10奎兹希尔	16奎兹兰多城
5奎兹柏恩	11萨摩莎	
6邪教之馆	12柯鲁贝村	



↑SS早期RPG的代表作

新奇·独特的战斗系统

《王国传说》所采用的战斗系统是，在一个回合中变成战斗对象的角色会自动地移动到移动画面，并攻击敌人。因为是采用这种系统，所以不会因为画面频繁的切换而困扰。

角色们的成长，除了因获得经验值而使体力等等的数值均可因等级上升而提高之外，还有一种是依据攻击或防御等的战斗中行动，以获得更强的技"技巧提升"。

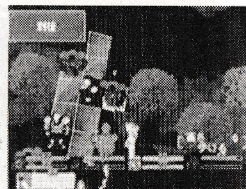
●所谓"技巧"，是指能灵活运用剑或魔法等等的技能，种类相当的多。每个角色都是，除了一开始就拥有的技巧以外，就不能再获得新的技巧了。不过，因为拥有相同系统技巧的角色可相互进行交流，所以大家不妨互相传授在可能使用的等级却不会的技。

●所谓等级提升，是角色为使肉体的能力向上，在战斗终了时定量贮存所获得的经验值。而技巧提升，则是指增加在战斗时可以使用的技这件事。如果技巧提升了，就可能发出更强有力的攻击。



↑武藏

↗右为主角阿瑟，是奎兹兰多女王国的王子。



↑这是在游戏的战斗中，从上往下看的视点。

与侵略者·肯尤塞之战

在这里介绍的，是从开头画面之后古战场遗迹开始，到逃出地牢的这一段故事。因为在这个游戏中，有一种叫做"爬坡力"的数值存在，所以作战时的地形就变得相当重要。在这里，我们可以看到平原及森林、地牢，当在这三种地形发生战斗时的状况。只要看旁边这些照片就可以明白了。其他种类的战斗，到目前为止所知道的好像也有些在海上战斗的样子。总之，现在大家都很关心的战斗全部一共有几种，以后如果有机会的话，一定会介绍给大家的。敬请读者自行先玩玩看吧！

为了使肯尤塞之野心破灭的这趟旅程，才只是刚开始而已。请期待之后故事的展开。

古战场上的战斗

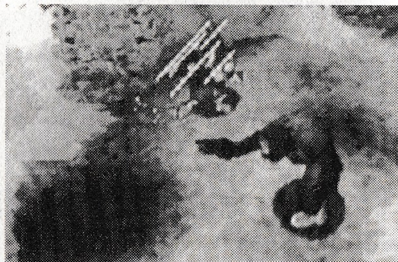
肯尤塞命令了部下，忍者战士武藏及跟随着他的两个人去将亚瑟王子一行人打倒。这三个人虽然遵循命令去和亚瑟他们战斗，但是肯尤塞却对漫长的战斗没耐心再等下去，而使用大火焰妖术，想把王子他们连同部下们一起烧死。虽然大家靠着西玛鲁的力量逃了出来，却进入了迷宫森林。

走出迷宫森林！

武藏以俘虏名义加入了王子的队伍，一边慢慢突破肯尤塞派遣的追兵所形成的包围网，一边寻找着迷宫森林的出口。当大家认为到达了森林的出口时，既是肯尤塞的亲信，也是武藏师父的琼萨，却挡在王子一行人的面前。在力量极为强大的琼萨面前，王子一行人也只有束手就擒的份了。

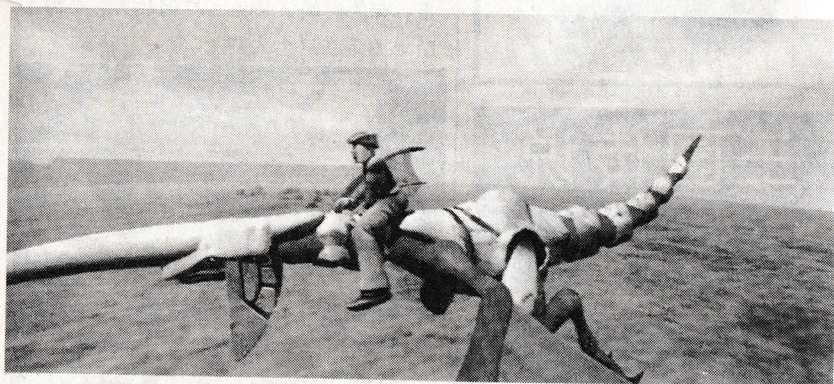


←阿瑟一行人来到了迷宫森林。



↑在逃出迷宫森林时，敌人下忍正在攻击，把影缝给吃掉了。

SEGA



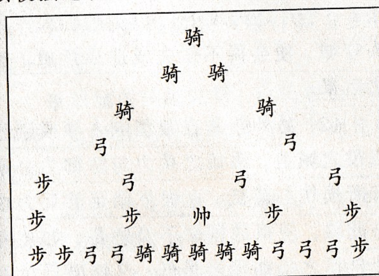
世嘉土星(Sega Saturn)

早期经典游戏回顾

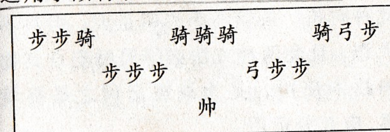


于部队的操作。运用于敌将领只有少数兵力(1000人以下),可用此队形来俘虏敌将,如果敌将没被打死,一但遭我军包围有可能被俘虏。

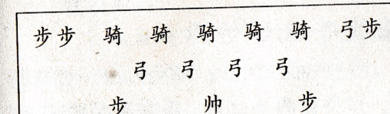
二、中央突破队形:部队成箭型前进,直取敌将的队形。利用士兵做先锋,杀出一条血路,利于我方将领前进与敌将决一死战,运用于敌众我寡或我方将领较强之状况。



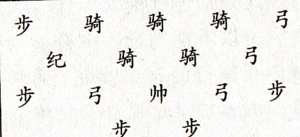
三、包围队形:分为五组之队形,包围敌军先锋部队攻击,以利我军前进,运用于敌将欲直取我方武将之状况。



四、二列队形:将兵力分成二列并行,单纯以兵力压倒敌方,运用于敌寡我众状况下,以庞大兵力消灭敌军。



五、护将队形:以自军兵力包围将领前进,保护主帅避免受到敌军攻击而受伤,运用于我方将领较弱,或敌方想从中央突之状况。



●实战篇~

运用战略的程序应首先作情报汇集来了敌情,资料收集完毕后开始订定近程战略目标、中程战略目标,接着根据战略目标拟定作战计划,最后决定那些武将来执行这项作战计划,执行作战计划需要战术运用配合,若计划成功,则可说是战略目标达到了,现举一范例说明作为玩家的参考:

时代背景:189年1月,玩者选刘备军

◉情报资料汇集:

利用奇数月作情报汇集(由于程式设定偶数月为行军,敌国的资料完全不能查,本军将领属性不能查,故无法获得完整资料)。情报范围可从自军一直到敌国(利用奇数月时使用情报指令查询各属性,准备纸和笔,将资料记录下来)。资料汇集包括本军各项情报资料、周围敌军各项情报资料,这些资料内容含将领各项属性、领地产值、农业比、税率、统治力、防御力、兵力、现有金钱及兵粮数目等资料。

◉资料内容:

一、情报分析:根据所汇集资料得知刘备为君主只有代县一个城池,统治力不错有80点,产值及农业比较低,钱和米少的可怜,有三位将领刘备、关羽及张

飞且无军师级人物,张飞除了德育和智力较差外其余都不错,而关羽更是众人所知的将才,另由地图上(可由萤幕得知)可知刘备军周围有公孙瓒军、董卓军、袁绍军,其中以公孙瓒军及董卓军距离较近,而这两军又以公孙瓒较弱(两位武将),而且公孙瓒领地有不错的农业比。

二、近程战略目标:基于农业比及实力差距决定先吃掉公孙瓒。

三、建议:若君主只拥有一个城池,人民数不多(40万人以下),而且农业比不高(30点以下)目标应选择农业与人民比较高的敌国。刘备及马胜正是属于这种状况的君主,他们的第一个目标便是公孙瓒及张鲁。为什么要为行军打仗十分耗粮,农业比太低每年所能收成的米粮太少,没有发展前途。

四、作战计划:

1. 决定由刘备作开发,提高产值。
2. 训练关羽、张飞士气至100。
3. 要公孙瓒由关羽执行,兵力5000。
4. 张飞守城。
5. 攻打日期,决定于关羽及张飞士气提升至100。

五、战术选择:由于公孙瓒兵力在31200,城内兵粮不多且只有两位将领,决定使用战术为围城断粮法。

六、执行情形:190年4月,关羽率领2000大军出阵,于同年6月抵达蓟县(公孙瓒城),关羽攻城,公孙瓒军没有出城应战,于14日时公孙瓒军兵力开始缩减,于同年8月8日时敌君主饿死于城中,其余部将一同阵亡。

●结语~

"三国志列传"是一个相当不错的游戏,内容十分流畅,尤其是两军大将做一对一决战时,设计得相当新颖,其动作更为之传神,是在战略游戏上的一大突破;虽然使用的参数少了些,及电脑缺乏整体战术运用上之灵活性,它仍然是个耐玩的游戏。

战术的运用是因人而异,本书内容中提到的种种方法,只是作为各位玩家的参考,是否一定要按照此方式进行,全靠玩家来决定,主要是提供一些参考数值,希望能让玩家容易进入状况,至于游戏内涵的品味,就得各位玩家自行去探索。

战略游戏可以训练自我对事物思考的周密性、指挥判断能力、处理情况的反应力,多发挥自己的想像力,运用各种战术去行动,你将会发现更多的乐趣,好了!各位大将军,你们可以出发了。祝各位早日完成统一中原的霸业。



兵行动(最少 1000 名),才不会白费训练武将的时间。

四、可运用战术:

1. 围城断粮法:

◆原则:拖延时间,耗掉敌军的兵粮。

◆方法:攻城时军队并不与敌军接触,只在城池周围待命,目的在消耗敌城内的兵粮,但是先决条件是本军必须携带足够的兵粮敌我兵粮计算方法皆同上所述。

◆敌城内兵粮耗尽,敌兵数会开始下降,此时敌城内之武将会有下列几种反应:

(1) 太守及武将死守城池,直到太守饿死余将遭受俘虏。

(2) 太守及武将撤离城池,但若无他城可退则便会死守城池。

(3) 太守及部分武将守城,部分武将出城应战。

◆此种方法之应用时机如下:

(1)敌城防御力较高不易攻城时。

(2) 敌城内只有一将领(太守)守城。

(3) 敌城内兵粮不多,无法撑过 30 天时。

(4)敌城内总兵数比本军多时。

◆效果:

(1) 通常太守会先饿死,若敌城内还有其他武将尚未饿死就成为俘虏。建议俘虏最好赦免,等到奇数月使用探索指令方可找到被赦免的武将,此时被聘用的武将忠诚度将比俘虏时任用要高出甚多(甚至是该武将的初设值)。

(2)城池防御力不变。

(3) 产值和统治力会下降(战争越久,其产值与统治力下降越多)。

◆注意事项:

(1)电脑操作的太守一定守城,或周围有行军中而尚未进入城池之敌将,可能会朝你攻击,但是人脑(正常的)操作便会出城应战或是撤离,意在避免兵粮被耗尽。换句话说,断粮法较适用于与电脑对抗,不适用于与人脑对抗。

(2) 绝不能在未断粮前消灭敌将与部队,否则敌军兵力减少,其原有兵粮便会又足够食用,反而将造成攻城的自军兵粮不足而失败。



(3) 敌将(太守)断粮后会每天减少 3-5 点的生命力。

(4)执行的武将最好是机动力高者,可诱使敌将追踪,增加耗粮的天数。

2. 围城法衍生型—连续围城法:

◆原则:同围城法

◆方法:

(1)武将不带兵。

(2)武降携带数个月兵粮(最多携带 999 天,只耗 999 石兵粮)。

(3) 攻城时大本营设置地点离城池愈远愈好。

(4) 多人分别连续围城。由于武将没有率兵,所以不能与敌军对阵,只要耗掉敌城内兵粮目的达到就好。通常一名武将可围城 6-13 天,视自军武将及敌军武将机动力如何而定。

◆反应:同围城法。

◆此种方法之应用时机如下:

(1)敌军武将勇猛过人时。

(2) 敌军兵力庞大,但兵粮数仅能维持数月时。

(3) 敌城防御力高(60 点以上),不愿攻城耗掉大量兵力攻城时。

(4)想任用该城武将。

◆效果:同围城法只是产值和统治力可能会跌停板。

◆注意事项:同围城法。

3. 直接攻城法:

(1) 本军携粮天数不足以使用断粮法,但兵力远超过敌军 1 倍以上或有极强之武将来执行任务,便可采用此战术。

(2) 敌城城池防御力较低(30 点以下)且无大军驻守时。

(3) 有足够之信心与把握来运用武将,一举拿下城池时。

(4) 不愿浪费敌城之产值与统治力时。

◆注意事项:

(1) 如敌城之防御力在 45 左右,也可采行此法,但必须先分配一位强将攻城(其将之部队士气要在 95 以上),如此才能降低兵力消耗,又能达到攻城效果。

(2) 必须先做好情报汇集与敌将分析工作以免手足无措。

4. 转手攻城法:此种攻城法较为高级,必须充分运用情报的汇集,了解自国领域周围各敌城之运作状况,才能在损耗最少的情形下攻占城池。原则:自军有足够出击之武将(最少三位,其中一位为强将)。

◆方法:

(1) 当敌军发兵攻击第三国时,该城内兵 定会有所减少,此时为你攻城之最佳时机;攻城时应采用速战速决的方法(一个月之内攻下),以免敌国大军回头守城,便会得不偿失或造成意想不到之后果。

(2) 另外就是在敌国刚占领或刚经战役之城池,该城之兵力与防御力必定有所损伤与降低,此时发动足够兵力攻击此城,使得敌国来不及防备,如此可使自军之损伤降至最低,又能顺利攻占城池。

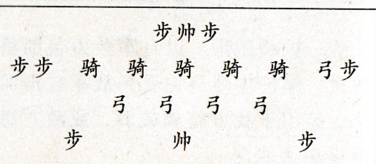
◆注意事项:

(1) 有完整而详细的资料才能掌握此种时机,虽较不为光明正大,但兵不厌诈,且此两种方法必须同时配合其他的战术使用,是为战略运用之最高境界,应充分运用。

(2) 与人脑对战应提防他人使用此种战略,出兵迴他城时,注意自城之兵力多少、武将之强弱,免遭螳螂捕蝉之计。

◉战斗队形运用:

一、冲锋队形:将兵力成一直线排开,作冲锋陷阵之用,是为基本队形,利



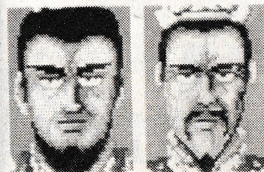
(见附表),可使用左右键来更换选择。

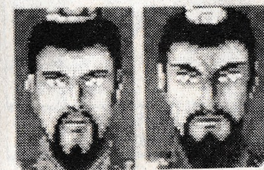
武将更换武器时,应依据武将所使用的武器种类,选购使用同类型的武器,例如武将原本使用曲吕枪换成缠杆枪,可直接增强武将的攻击力。但若嗜用手动控制对某一类武器习有专长,而武将又有足够的武力,此时更换不同种类武器也无伤大雅。

●战略篇~

◉守城

守城是战略中最基本的技巧,一位君主连城都守不住,如何谈到攻城掠地、统领大地,因此玩家在玩本游戏时,应先对守城有所概念,避免在被攻城时而手足无措。





一、城池千万不能一人驻守,除非粮食天数够(能撑二个月以上),否则不保。即使粮食天数,城池防御力再强,但被敌人庞大兵力围攻之下,也是无法持久的。

二、若城内将领武力强,或是水平数高(以那年各国的水准论,例如各国武将水准在7-8水平,那守城武将就要高出1-2水平),则城内守将可少(含太守三员最好有五员)但是总兵数要满(各武将的带兵数要补满),当敌攻城时,应采用速战速决的战法,以最强的武将与敌军主帅做生死决斗,另一武将阻挡其他敌将攻击,以争取时间(因为主帅通常守大本营,而由城到大本营需要时间),若能将敌主帅击灭或是俘虏就获得胜利。

三、若城内尚有余款且驻守有智力不错之人,应好好利用城池周围之地形,发挥计策功效降低敌人兵力及士气。

四、如果有足够的经费,应加强城池之防御能力,在敌军攻城时消耗其部分兵力,并使敌将无法轻易直取太守。

五、当敌国攻城时,如敌方大本营无人看守,或驻守大本营之武将较弱,可选择一机动力和武力较佳之武将前往夺粮,敌人一但断粮兵力就会减少,方可不攻自破。

◉纵深防御:

在谈到纵深防御前,我们把武将做一简单分类:

一、攻击型武将:战斗主力,不可多得,条件是体力好(100点以上)、水平6以下时武力高(110点以上)、攻击力135点以上者。

1. 智力较高者(75点以上),因为不易遭受敌将计策,故可不必配合军师作战。此类型有关羽、赵云、周瑜、黄忠、太史慈……此型武将亦可协助做内政工作。

2. 智力低者(60点以下),容易遭受敌将计策,且使用计策成功率极低,因此需要配合军师协同作战。此类型有张飞、许绪、典韦、文丑、颜良、……此型武将只适合作战。

二、普通攻击型武将:条件是体力在

90-100点、水平6以下时武力能够在90-110点,攻击力100-120点,可协助攻击型武将攻城或守城。



三、军师型武将:条件是体力差(75点以下)、武力不强、水平5以下时智力100点以上。适合做内政及使用计策。

四、文官型武将:条件是体力差(70点以下),武力不强、水平10以下时智力80-100点,此种武将适合作内政,可以培养成为军师级人物。

五、平均型武将:文武兼备,条件是体力约在80-100点、水平10以下时武力80-110点、攻击力100-120点、智力75以上。此型武将攻城时可协助攻击型武将攻城或守大本营。守城时可协助军师或文官型武将作内政。

六、其它:有些武将素质不佳没体力、武力不强、智商平庸。这种武将除非人手不够或是有荒城令其驻守,应毋需浪费精力培养。

有了以上概念可以谈谈纵深防御概念。假使所拥有的城池分布状况不是一条线型,武将安排上要有纵深防御的观念;作法是将君主置于领地深处,攻击型武将、纯武将及军师应位于第一线外围城池,平均型位于第二线城池,以中间及领地深处作后勤补给基地,文官、君主、平均型武将全力作开发,提高产值及增加城池防御力。以守势而言,如果第一线守不住,第二线尚可挡挡喘口气;以攻势而言,攻击型武将与军师配合应无往不利。因此军师位于第一一城池作用有几点:

1. 敌军攻城时可有效降低计策之成功率。

2. 提高我方使用计策之成功率。

3. 加速刚占领城池的开发及外围城池防御力之提升。

有一点要注意的是,利用强大的国力做后勤补给,同时第二线是随着第一线往外扩张,充分灵活运用调动武将加强前线防御。

◉城池攻击战术:

攻打敌军之武将一定要有高昂的士气,因为士气高的部队攻击力才强。若部队兵粮已耗尽其士气将会下降,且士兵数会减少(叛逃或饿死),严重的话不剩一兵一卒,最后武将将会饿死。城池攻击战术之原则如下:

一、士气最好练到100起码要有85以上。

二、兵粮要充足,其算法与行军时相同:

例如:张辽率兵12000,所要攻的城池要行军二次才能到,计划一个月攻下城池,如此张辽需准备三个月的兵粮:

每天耗粮数=(12000÷100)+1=121 所需兵粮数=121×(30×3)=10890。

三、武将在攻城时,若手下无一兵一卒,将无法练到经验与能力,因此最好带

不比军师级人物差。

开发的费用与武将的能力有一定的比例，不要滥用金钱去经营，给与武将适当的经费去开发，才不会造成不必要的开支。另外要注意的是当城池的产值及统治力超过 80 点时，开发及福利的费用要增加，或当武将的水平提高之后，便可以增加经费继续开发，如此所达到的成果才是最有效率的。

（注：以上的数据只是作一个水平参考，将武将的数值与开发费用，作一连串的统计，找出适合武将开发的水平数值，如此才能作有效的经营，以获得最大的效益。）

◉教育：

对忠诚度低的武将，实行思想教育，以提高忠诚度，教育的效果随着武将智力的高低和水平，也会有所不同，通常教育都是以 500 或 1000 为基准，最好不要超过 2000，因为效果不佳，而且又浪费钱。

（注：作持续性的教育是最有效的，

教育	金子	智力	效果
教育	500	60－80	0－1
		80以上	1－2
	1000 | 1500	60－80	1－2
		80－90	2
	2000	60－80	1－2
		80－90	2－3
		90以上	3 ～

有些人使用 100 金子就能提升 1 点，有些人花了一、两仟金子，还是没有任何效果，对这种猪脑的人就甭费心力。）

◉调动：

领域一但扩展开来，城池也随之增加，管理上也就越加困难，因此，人员就要作有效的调动运作，以利防守开发，人员调动是根据武将的水平与两地距离远近决定。水平高的武将开拔费用也就越少，距离较远的地方，可采用间接调动，利用两地间的城池，作间断的调动，如此可节省费用，但较耗时间（另外得注意的是，一座城池里只能驻守十位武将，不得超过）。



◉任命：（表格请见下一页）

依据武将能力的不同我们可以任命武将做太守、军师或封官位，虽然不能提高忠诚度，但却能有效降低叛逃机率。

一、担任太守条件：

1. 忠诚度 70 点以上。

2. 最好是文官，德育、智力不要低于 60 点以上。

二、担任军师条件：智力具有 100 点以上。

三、授封官位：对武将来就有其文官

水平	经验值	武官位	文官位	俸禄
2	50			
3	100			100
4	150			
5	210			
6	270			
7	330	偏将军	侍中	200
8	400			
9	470			
10	540			
11	620			
12	700	骠骑将军	司徒	300
13	790			
14	880			
15	980			
16	1090			
17	1210	车骑将军	尚书令	400
18	1340			
19	1480			
20	1630	大将军	丞相	500

级与武官级的经验值，当经验值（文官级＋武官有）达到一定值时，水平上升，水平上升后，将可授予相称的官职。电脑会根据武将之文官级与武官级的高低，授予文官位或武官位。

◉同盟：

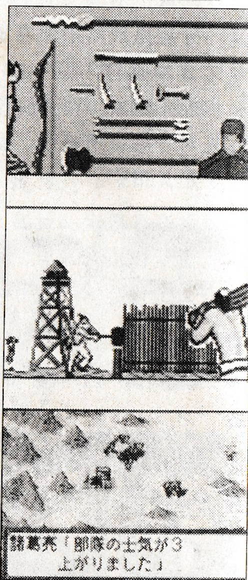
当邻近有强大的敌国，而且自国力量很弱时，你必须考虑到，敌国是否会出兵攻击，为了避免不必要的战事与损失发生，此时你可以向他提出同盟；一但同盟敌国后除非必要时，应考虑清楚才能出兵攻打，因为出动对同盟国发动战争会降低德育。同盟的方式有二种：

一、贡物：使用金子与大米，要求他国结成同盟，但对德育高的君主没什么“路用”。

二、说服：派遣国内的武将，向他国游说结成同盟，派遣军师进行游说，成功率相当高。

◉计策：

执行扰乱他国的技俩，在此我们可使用三种方法：离间计、暗杀与火计。（其中要注意的是，离间或是暗杀敌国的将领，失败后会降低君主的德育，而用火计攻击敌国，不论成功与否都会降低君主的德育，要多加注意！）



◉借债、还债：

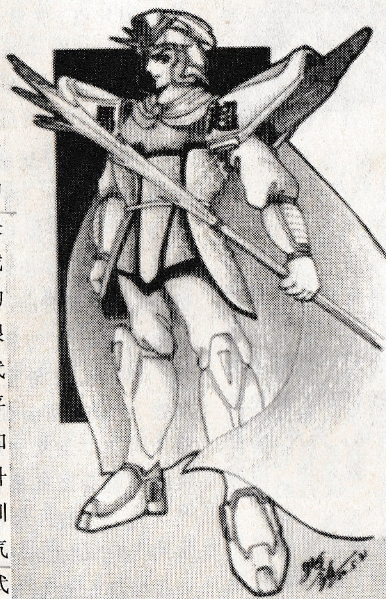
如果有与他国同盟，可向同盟国借钱，但借款的金额不可超出其城内金额的四分之一。借款每月必须清缴利息，如未清还债款，不得再向他国借款。

◉武器：在每一座城池或村庄，都可买到武器，使用武器指令后会有一选单列出三类兵器供玩家选择，每一类兵器依城池不同而提供 1-3 样的武器来购买

说服而遭敌国拉拢走，所以对其可用的人才，但忠诚度很低时，你必须提高其忠诚度。(最低也要在70以上，如果有超过90以上，那这个人方可完全信任)。提高忠诚度有两种方法：1.使用教育的方式来提高忠诚度：智力较高者，用两三百的金子方可达到效果，而对智力较低的人，得花大笔的金子来教育，也不一定有效果，就算有所效果，一次也不过提升1、2点，实在很不划算。

2.使用战争的方式来提高忠诚度：任命忠诚主工高的武将率领忠诚度低的武将，出外行军打仗，此时应注意尽量避免让忠诚度低的武将与智慧高之敌将接触，以防武将叛逃，而后在你攻占敌人城池之后，要奖赏各武将，此时奖赏忠诚度低的武将1000金子，可提高5-10点不等的忠诚度（奖赏大米也有效果，只是没有金子来得高)。

四、武力：武力对于一位武将而言，是非常重要的，既使武将的体力不是很好，但武力强大的人，可战胜体力比自己好的人。武力既然是对决取胜的关键，如此我们应积极提升武将的武力。武力提升是根据武官级而来，因武官级增加而提升水平时，武力会随之增加2点。武官级的提升方式有五种：1.训练：训练军队的士气时，士气增加多少，武官级也就增加多少。在训练士气时，武将所带领的士兵，每1000人得花费100金子的费用，如此训练几个将领下来是很伤钱的，但有一个方法可以不花一毛钱方可训练到士气。首先，在你进行训练前，先行实施征兵，在进入兵员调整时，将欲训练之武将的兵员全调入后备兵，使其武将的带兵数为零，之后在再进行训练，也就是说，不要带一兵一卒进行训练，没有兵自然不用花钱，训练完毕后，不要忘记将兵再征回给各个武将，在城内武将不带兵是很危险的。



2.行军：在每个偶数月中，可以执行行军的命令，利用行军训练来增加武将的开发官级。首先，行军的武将先行调整成不带兵，接着让武将带着30天的兵粮绕着城行军，在外行军时，每移动一格就增加一点武官级，行军之步数根据武将的机动力决定(例如机动力10的武将，可走10格之路程）假使城内粮多，带兵也不妨，因为行军时带兵是很耗粮的，如果只有武将一人，行军一个月只需要30天的粮食，如此可以节省很多的兵粮。兵粮的计算公式如下：

每天消耗兵粮数=（兵数÷100）+将领数。

3.防卫：从事防卫工事，可以提高城池的防御力，对于从事防御的武将，文官级与武官级都能增加（防御力每上升1点，文、武官级各增加2点），在水平上升时，可增加武力与智力各2点，这是十分合算的内政建设，只是防御工事的花费很庞大，城内没有一大笔经费是无法持久的。

4.战争：率领军队进攻敌国，这是提升武官级最快的方法，只是行军打仗之前，你必须准备好一些事宜，例如：出击武将的选定、军队人数的分配、兵粮的数量是否足够、敌国情报的调查……等等（战略篇会详细提到），一定要准备好才出发，不然还没攻下敌城自己先跨了，如此是很得不偿失的。记住！别打没有把握的仗。

5.探索：在军备命令中，有一项指令可探索自国领域城内的人才，当你执行军备命令时，有空闲的人不要浪费闲着不用，让这些人进行探索，如探索到人才，能增加文官级数点，如没有探索到人才，也可增加武官级1点。

●领导统御篇~

身为一国之君，要管理好众多的部将，实在不是件容易的事，你必须能掌握每一位武将的能力，付与能够称职之任务，从事内政开发、外交谋略或是国防建设，以壮大国力。然而想要树立起超级强国的旗号，就要能运用各种政治战略手腕，发挥领导与统治的能力，创立一个统御中原的王国。

◉开发、福利、防卫：

从事内政开发与防卫建设，并非所有的武将都能够胜任，本游戏出现的人物中有三种人最适合：

一、智慧高的武将：智力在80以上（军师最好）。

二、水平高的武将：水平最少7以上，智力也要有55以上。

三、君主：这种人最特别，做什么都成，只要4以上的水平，表现出来的成果

	金子	智力	效果
开发	600	60以下	1-2
	800	60-80	2-3
	1000	80-90	3-4
	1200~	90-100	5-7
	1400~	100-120	6~
	1800~	120以上	6~
	1400~	君主	5~
福利	600	80以下	1
	800	80-90	1-2
	1000	90-100	2-3
	1200	100以上	3~
	800	君主	2~
防卫	1000	80以下	0-1
		80-120以上 水平6以上	1
	2000	80以下	0-1
		80-120以上 水平6以上	1-2
		120以上	2
	3000	80以下	1
		80-120以上 水平6以上	2
		120以上	2-3

關羽	水平　18	
	官職　車騎將軍	
	文官級52武官級1301	

體力	127/127	忠誠度	99	攻擊力	158
武力	158	率兵力	150		196
		機動力	17	武　器	
智力	89	兵　力	15000		
德育	95	士　氣	100		偃月刀

●武将培训之篇～

◉武将的人选：

上表列是一位战国人物的属性，从此表你可了解人物是属于文官或是武官，例如关羽就是属于武官的将领，用于行军打仗是不可多得的勇将。反过来说，一位武力、体力不是很好的人但略有才智，就比较适合从事内政建设。

一位统领天下的君主，必须能了解属下的才能，分配其适合他们能力的职务，如此便能发挥最大的效益。而培训有潜力的武将，要根据才能因材施教：

一、体力 80 以上，武力 80-90 以上的，可培育成武官，用于行军打仗，这种人要培育提升武官级，提升武力。

二、智力 80 以上的人，适合当文官，从事内政建设，培育提升文官级，提升智力，如智力提升至 100 以上时，此人可封为军师，有利于从事内政、外交与计策的施行。

三、在本游戏中有些人是不可多得的智慧勇将，这种人不但体力、武力、智力与德育都有相当的水平，如关羽、赵云、周瑜、黄忠、太史慈等（这种人是非人类），属于可遇而不可求的人才。

四、除了上述三种人外，不是说其他的人不能用，只是这三种人易于培训，而其他的人得花长时间培养，比较耗时间与金钱。（但我不到人才时“无鱼虾也好”加减用吧。）

五、另外，补述一种潜力不错的人才，所谓潜力乃是指此人物出现时，其武力、智力、德育，都有一定水准。比方说：某个人，武力 92、智力 88、德育 86，而水平只有 2-3，则此人的潜力就很高，因为此人水平低是没有经过训练，经过训练之后，水平提升至 10-20 时，将是一位叱吒风云的大将。

◉探索武将的方法：

在广大的中国版图上，有四十座城池，当你的领域向外扩展的时候，你就需要大批的武将来帮助你管理城池，然而好的武将不容易寻找，通常我们可用下列三种方式来寻找人才：

一、探索：可在自国领域城内寻找在野的武将，经探索而聘用的武将大部分忠诚度都很高（有些人例外），但一年平均只能找到一、两位武将，实在很少。

二、选拔：除了探索在野的武将外，我们也可以在他国寻找忠诚度低的武

将，进行拉拢人才，如果敌国武将的忠诚度在 70-85 时，可以先行使用离间计，进行离间降低其忠诚度，再进行拉拢（注意！选择人才时，如敌的君主德育很高，则拉拢的成功率会降低，所以在拉拢人才时，要找君主德育低的令中的各项指令来培训你的人才，而武将的能力提升是敌将，不然就是要派遣军师进行拉拢行动）。

二、战争：使用战争手段来增加武将。当你与敌国交战时，可将忠诚度低的敌将劝降，（但执行的武将必须智力、德育高，军师是最好的）或是直取太守，一但太守阵亡，其他的武将会全部被俘虏，再将这些武将赦免之后，再探索回来，则这些武将的忠诚度会比你直接任用来得高，但是敌将之君主德育很高时，其赦免的武将可能会回到敌君主的领域内；所以对俘虏的敌将是要赦免或是任用，考虑清楚后再行动。另外，还有一个方法可以招揽人才，就是用“围城耗粮法”（请参详战略篇）。

四、注意事项：一座城池里最多只能驻守十位武将，若已达十位武将驻守时，则会有下列情形发生：

1. 无法顺利进行探索或拉拢人材。

2. 武将无法调入，除非城内的武将先行调出。

3. 若前线吃败仗而武将撤退时，无法进入该城。

◉武将的培训方法：

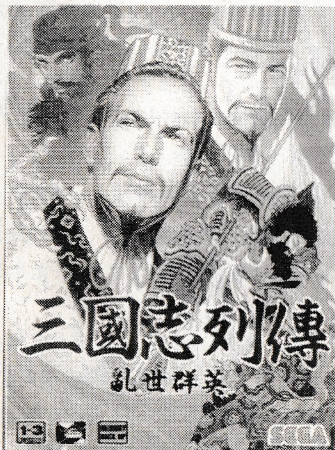
三国志的游戏是分成奇数月与偶数月来进行的，两个月份里，各可执行不同的命令，在奇数月中，可从事内政、外交、军备三种命令，偶数月中可执行行军的命根据水平，水平上升时，根据武将所执行的任务，决定提升其武力，智力或德育，如因武官级增加而提升水平时，其率兵力与机动力也会随之提升。好！现在我们逐一来说明培训人才的方法：

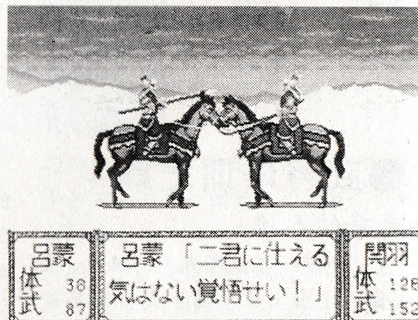
一、智力：开发可以提高城池的产值，而从事开发的武将能提高文官级（产值增加几点，文官级也就增加几点），当级数累积超过一个定数时，水平会上升 1 级，水平一上升，智力也同时增加 2 点。

二、德育：从事福利事业，可以提高城池的统治力，当然税率也会影响到统治力，一般来说税率在 45 时是最平稳的。对于从事福利的人也能提高文官级，当水平提升时，可增加智力与德育各 1 点，但君主与智慧高的人可增加数点。（另外，在外交命令中，对他国使用同盟、计策与军备命令中进行选择敌将，成功时能增加文官级、智力或德育，但失败的话就会降低德育。）

三、忠诚度：经由选择而拉拢来的武将，大多忠诚度很低（有时探索而聘用的人也很低），忠诚度过低的人，很容易被

《三国志列传.乱世群英》完全攻略





■原作、发行:世嘉公司
■容量:8M + B
■出品:1991年4月26日

一统中原君王梦,乱世群雄谁能当,
三国鼎立分天下,唯我英雄出其谁。

●序篇～

战略是一种智慧性、思考性、具逻辑判断的战争诉求手段,玩战略游戏有其最终目的,如本游戏"三国志列传"其最后目标就是在统一中国。至于怎样达到此一目的,就看个人如何运用战术,而战略最重要不外乎情报汇集资料分析、战略目标订定、作战计划拟定及计划执行,最后计划执行完毕后,不论成功与否都要作检讨。

在此一战略游戏中,你必须擅用各种指令,训练你的武将人才,积极开发建设,以增强自国的力量,进而挥军攻击敌国,扩展领地,成为一统中原的君主。

想成为一统中原的君主,你得想法子扩展自国的领域,想要扩展领域,只有以战略手腕去抢夺他国城池,占据城池之后,你必须从事内政开发,以安抚民心、增加生产,如此,国力才易于扩增,而想要战胜敌人、加强生产开发,种种因素都在于你武将的能力,因此,增育优秀的武将与擅用武将的能力,成为取胜的重要关键。

远征军携带的金钱。如果军资金携带不足,在远征地金钱不足时,军团编成和内政就无法办得令人满意,会动弹不得哦!

●兵粮

远征军所吃的粮食。如果无法100%满足需求的量,就会出现战斗中逃走的士兵,不战即败。也能在远征地的城市补给粮食,但会降低居民的支持度,应该避免。

◆战斗

～打倒敌人第一军团即获胜～

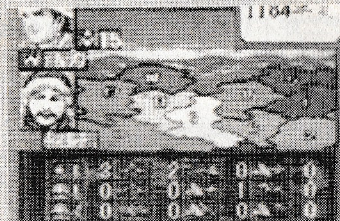
战斗时,只要打倒敌人的第一军团就可获胜,所以集中向第一军团攻击吧!

第一军团出去攻击的途中,也必须注意其他敌军团的动向。若遭到伏兵,全体军团将陷入混乱状态,蒙受莫大的损害,请注意!

也就是说,在想打倒第一军团的同时,也需注意敌人全体的分布和战斗的流程!(见右图)

～将逃得慢的部队配备在自军中～

将第一军团打倒,即使领地内还残留敌人军团,也能全配备到自军中哦!如此不花钱也能增强军备。



◆战后处理

～在重要处配置王族～

●人材确保的机会

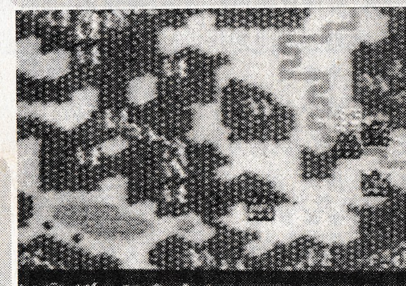
用自军将军取代占领国的将军。但有些将军可能会不接受哦!也可采用该国的人才。

●监督职务配置王族

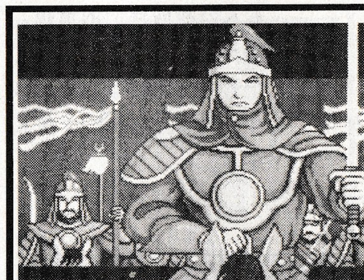
远离本国的领国边界若发生谋反,本国部队前往非常耗时间,所以将不会背叛的王族配置在重要处,可有效监视周边领国。

●王后纳为嫔妃

占领的王家后妃们可纳为自己的嫔妃。被占领国的王后任都非常冷漠。用努力和耐性说服她吧!这也是游戏中,极重要的部分。



↑用指令决定军团的行动,追击若指定第一军团,就会自动性地攻击第一军团。也要注意护卫军团的行动。



一代天骄成吉思汗：苍狼与白鹿

元朝秘史

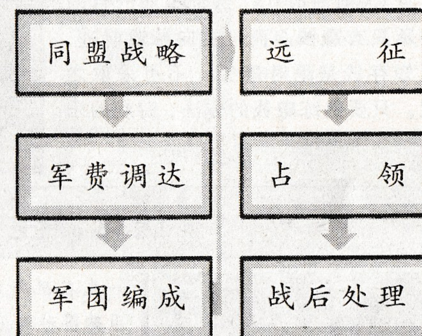
■原作公司：KOEI
■发行公司：KOEI

ACT/10M +B/ 93．3．25

奔驰大草原上的伟大英雄传说

◆步向难辛漫长的胜利之路

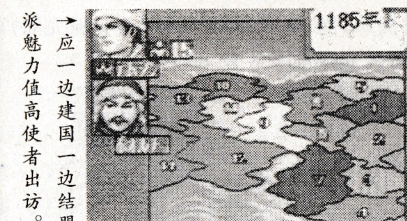
只会一味攻击是绝对赢不了的。要进攻一国时，若不依下表步骤进行战略，就会陷入意想不到的苦战哦！



◆同盟战略：

～尽量减少对峙的敌人～

如画面照片般，四周被敌人包围时，因远征国家空虚，邻接国境的敌国乘机攻入，夺走原有的国家。



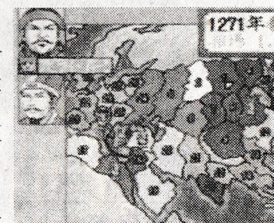
→应一边建国一边结盟。派魅力值高使者出访。

游戏一开始，先决定想先进攻哪一个国家，然后和其他邻国缔结同盟。缔结同盟期间，该同盟国绝对不会攻入，所以国境就不需屯驻战力，可以安心地出去远征。此外，同盟期间效力于国力的增强也很好。

缔结同盟前，必须数度遣送使者，绝对不可失去耐性！敌人方面也同样会要求同盟。

◆3项宏伟史实的剧本选择

根据历史所改编的剧本模式共有：蒙古高原的统一、成吉思汗大展雄风、元朝成立。



→还可选择1184年以及1206年发生的故事。

◆军费调达

～和贸易商人交易相当重要～

为了筹得军费，在市况好的时候(2.0左右)将商品卖给交易商人，下跌时则购入武器，提高武器装备准备远征。

卖给交易商人的商品，食粮、特产品的生产，注意和居民成适当比例的增产。若征服高价特产品生产国更好。



←正在进行毛皮的交易。

●中国商人

可高价卖给中国商人的是玻璃和织物。可低价购得的是绢、陶瓷器、香料等。武器可廉价购得。

●威尼斯商人

可高价卖给威尼斯商人的是绢、陶瓷器、香料。织物及玻璃可低价购得。武器价钱昂贵，请注意。

●维吾尔族商人

可高价卖给维吾尔商人的是木工品和香料。宝石、贵重金属等可低价购得。武器价钱很贵哦！

●回教商人

可高价卖给回教商人的是绢、陶瓷器。医药品、玻璃可低价购得。武器便宜仅次于中国商人。

◆军团编成

～骑兵集中在第一军团～

第一军团是主将领导的军团，这一个军团如果完全被消灭，不管其他军团还残余多少，也会败战。第一军团请配备骑兵等不易被击败的兵队吧！



↙机动力高的兵士可数度攻击，作用强。

●步兵

机动力最低的兵士，但征兵费用便宜，容易征到相当数量的部队。和骑兵作战没有胜算。

●弓兵

装备有可远距离攻击的弓箭兵士。遭到直接攻南容易被击溃，必须加以保护。

●骑兵(无弓)

机动力，突击力高。对弓攻击的防御力也高，但仍无法完全不受伤。可迅速冲入敌人怀中进行突击。

●骑兵(弓装备)

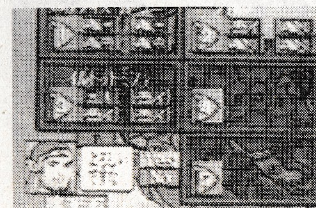
机动力高，因为装备有弓，所以也擅长远距离攻击。但征兵费用非常高，真令人伤脑筋。

◆远征

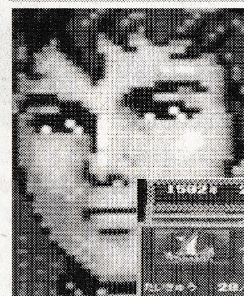
～也要注意后方的敌人～

好不容易才进行到这里能向远征出发，期待必胜的出征！！

●军资金



↙要根据情报确定敌兵力，以决定远征兵力。



从事海洋贸易的冒险模拟游戏

大航海时代

■原作公司:KOEI

■制作发行:SEGA

SLG/8M/92.4.29

主角是如今已落迫的贵族末裔。他的父亲为了重整家园，每日外出经商。随着新大陆的发现，也发现带来莫大利益的交易路线。但父亲的舰队在途中遭遇暴风雨，他托梦留给家中的主人公，消失在大海中……



←主角立志要建成拥有5艘超级大战舰，不过这很困难哦！

→要特别注意收集舰队和海港情报。

海上男子适合于海港活动

游戏一开始是出现里斯本港市。港市在全世界每个地方都有相同作用，所以港市配置的建筑物有何功能，在里斯本中就能全部了解。建筑物寥寥可数，所以使用，时应该很容易上手才对。

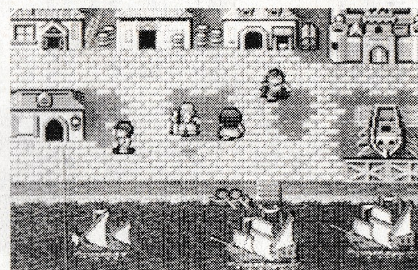
但王宫只有里斯本、塞维尔、伊斯坦堡才有。在这里需注意的是和主人公敌对的国家。可能会突然遭到逮捕。要多听听同伴的建议！

●同业公会

贩卖海上男子用商品。有多余的钱时可前往。

●酒场

可以生意上的情报收集、船员招募，以及赌博等活动！



↑画面非常Q版，各种建筑物就建立在海港边，根据游戏需要你可进去看看。

●交易所

买卖商品的地方。在这里可贱买贵卖哦。

●王宫

游戏序盘无法进入。稍有名气时，才能进入。

●造船所

中古·新船的购入、修理、改造。序盘不使用。

●宿舍

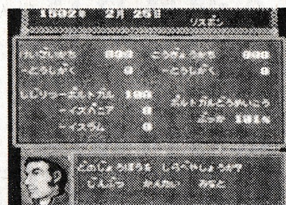
可以获知城市状态、主人公和同伴们的情报。

●港

船员的编成和水、饮料的购入。出海前需检查。

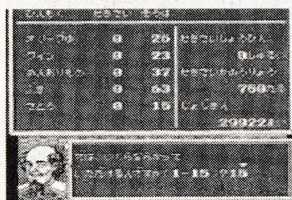
编成大船队赚钱去吧！

“大航海时代”这个游戏的目的并不只有赚钱。而且要向游戏前进，只知存钱是绝对避免、不可采取之道。只要熟练赚钱的方法，游戏的乐趣就会倍增哦！



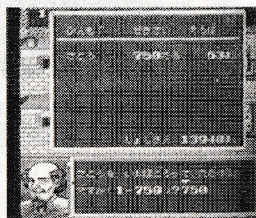
←这是港口的情报画面。

认真做生意赚钱



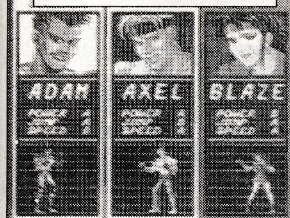
←先在里斯本用15枚金币购得砂糖，再渡海运往葡萄牙。

→接着在葡萄牙以将近4倍的价格出手，得53枚金币，赚38枚。



游戏一开始就能进行贸易，以储备基金。将各港的特产品运至其他港口，购入和卖出时的差额就成为利益。当然，一次载运的物品量愈多，赚的也愈多，所以需要更大更多的船只。此外，从远离欧洲的非洲、印度、亚洲、新大陆(南北美洲大陆)等的产物带进欧洲，就能产生巨额的利益，当然危险也会增大。







←这是本作和前作的选人画面。每位角色的操作感都不尽相同，很有些格斗的感觉。

内容丰富的各种技巧

这回将为各位介绍各角色的代表技巧。而除了这里所介绍的技巧之外，角色们还会使用一般的跳跃脚踢、连续技，或是拾起刀子、棒子进行攻击等，虽然都是一些小技巧，但如果要全部介绍，却有很多哦！

还有，在操作方面的解说，A键＝必杀技（使用时会减少体力），B键＝攻击、C键＝跳跃。还有B＋C键可投掷武器，如果一直按着B键，还可使用连续技哦！



全四名角色彻底解析！

■阿库耶鲁

这是本款游戏系列的主角。外表或技巧更像前作的柯迪(?)。跳跃力较差，但动作没有缺点。

■亚德

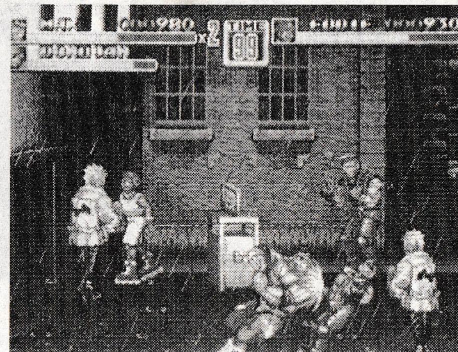
以摔角技为主，在攻击上威力十分强大。动作很敏捷，但移动速度慢，这是他的最大缺点。

■布蕾伊斯

虽是女性，但各方面能力平均，与前作一样，是最容易使用的角色。而且，有很华丽的动作哦！

■艾迪

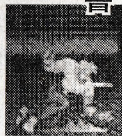
亚达姆的弟弟。可用滚轮拳快速移动，但缺点是威力不强。不过，用骑马拳快感十足哦！

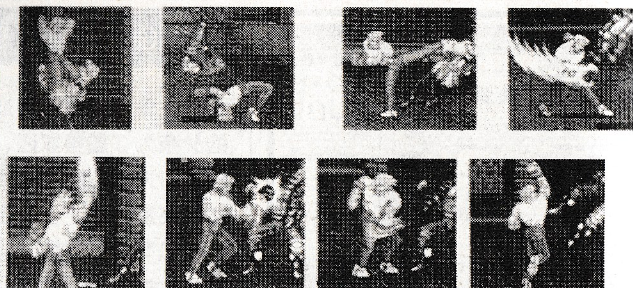


←亚德正在『闪电冲击』。

■阿库耶鲁







■布蕾伊斯



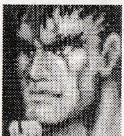
力量:2
技巧:2
速度:2
弹跳:2
耐力:2



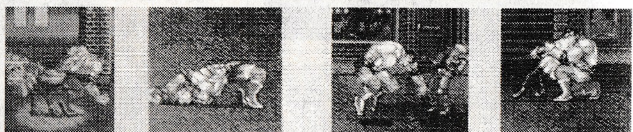
↑从左到右依次为：

- ●落掌打：跳跃中↓＋B。可以击中敌人要害。
- ●后扫脚：B＋C。可击中北后的敌人，但威力不强。
- ●猛击：从正面抓掷敌人所进行的柔道技法。
- ●回转投掷：方法与效果与前作相同，威力十分强大。

■亚德



力量:3
技巧:2
速度:1
弹跳:1
耐力:3



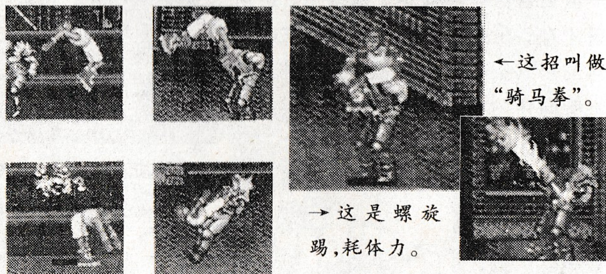
↑从左到右依次为：

- ●脚后跟踢：B＋C。向后方脚踢攻击。
- ●后扫脚：德式摔角。抓掷敌人，掼至后方地面。
- ●闪电锤击：抓掷敌人，并按跳跃＋B。
- ●原子摔：从后方抓掷重摔。

■艾迪



力量:1 弹跳:3
技巧:2 耐力:1
速度:3



←这招叫做"骑马拳"。

→这是螺旋踢，耗体力。





怒之铁拳 Ⅱ

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

~故事简介~

"格斗四人组",再度进化登场!

这回的舞台,主要是设定在将×先生打倒的一年后。阿库耶鲁虽然曾将×先生打倒,不过,这回他再度累积实力,并展开复仇行动。他先强行绑架了亚达姆,然后,使都市再度陷入恐怖之中,于是亚达姆的朋友马库斯与弟弟亚德,寻求阿库耶鲁与布蕾伊丝的协力,一起对抗邪恶势力。

ACT / 16M / 93 . 1 . 14

操作方法



■有关角色技巧的出法请见文中介绍

选择的角色成为 4 人

资料容量方面是前作的 4 倍,也就是说"格斗四人组"采取了 16M 的大容量。在游戏内容方面,基本上与前作相同,不过,由于采用了大容量,所以,还是做了许多改良,相信必定能带给玩家超越前作,更强更好的震撼感受。

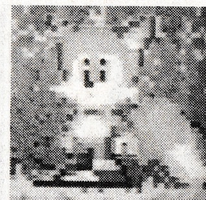
前作中能够选择原来是警官的亚达姆、阿库耶鲁、布蕾伊丝等 3 位角色。而在这回的"格斗四人组"中,虽然取消了亚达姆,但新追加了摔角手马库斯与亚达姆的弟弟亚德,这样,就有 4 位角色可供选择。而这 4 位角色,也都拥有各自的特色与豪华技巧哦!



↑请看这个画面以及角色。难怪当时引起巨大轰动。同前作一样,作曲者还是古代佑三。

◆新加入音速家族的可爱伙伴◆

今回新加入的音速伙伴,跟音速小子一般,都能运用高速跳跃、回转,且能用尾巴飞行,真是令人期待啊!



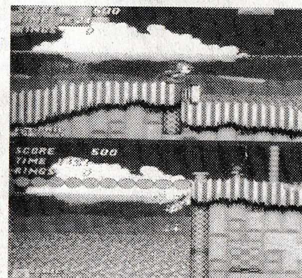
←他的名字叫做『TAILS』,有点儿崇拜雷厉风行的索尼克。

动作最快的游戏

这回的"2"中,也是与前作一样,以高速动作方式为基本概念。由于从 4M 增加为 8M 的容量,所以,在攻击方面也新加入了回转突进等方式。在前作中获得好评的难关,这回也有保留下来,除此之外,还加了一些新的设计。

■有 2 种游戏模式

新系统的游戏模式有 2 种。首先就是"1PLAYER",其中主要是操作音速小子,而其后的麦鲁斯会自动追寻而来。在这个时候如果使用 2P 的控制器,也能够操作麦鲁斯。这样,就可彼此协力进行游戏。而第 2 个模式就是"2PLAYER VS"。这时是上下分割画面,而音速小子与麦鲁斯必须在 10 个特定的区域,彼此竞赛。



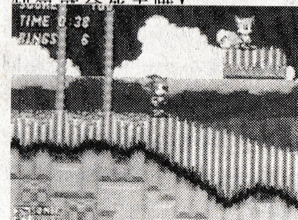
→这是双人对战时的画面。上面是索尼克。

■音速小子的攻击

音速小子的攻击方式,除了前作中的回转攻击之外,还加入了新的技巧。那就是回转突进。当音速小子在蹲下时,如果按钮的话,就会以圆型的状态进行回转突进。在狭窄的坡道上如果使用这种方式,就可加速前进。而麦鲁斯的攻击方式,同样也是回转攻击与回转突进。不过,有一点非常可惜的是,"新侧踢"的技巧,并没有采用。

■各种难关

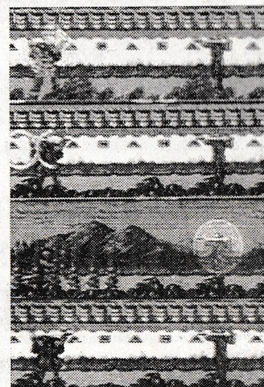
在这回的新作中,出现许多陷阱。而前作中深获好评的 360 度轮环等,也会再度登场,除此之外,还加入了一些新的难关,其中包括了一些新的难关,其中包括了跳跃台或加速装置等。如果能抓住绳索等东西,就可打开门等,而继续前进。这就有如是前作中的开关。还有,前作中的水中场面,也在"2"中登场。如果缺氧就会死去哦!



←也可以双人协力进行游戏。

使用消费而有所限制。当主角于旅社中休息时忍法力会与体力同时恢复，而且会有回复忍法力的道具供你使用。

■忍术的种类（见下图）



➡风神之术（消耗5点）

➡水神之术（消耗10点）

➡土神之术（消耗20点）

➡树叶之术（消耗25点）

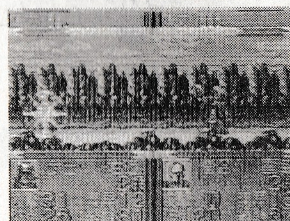
丰富多彩的忍术！

■以“心力之术”来回复体力

心力之术是只有僧侣才可使用的忍术。

在接触想使其回复体力的伙伴时，选择“忍术”指令，再将光标移至伙伴身上按下A钮或C钮便可使伙伴的体力回复至最高值。

这忍术一次消费10个单位。



←帮助伙伴回复体力。

↑画面上方以蜡烛来表示体力，一支蜡烛表示5个单位的体力。另外，画面下方左为防御者资料，右为攻击者的。

装备

“装备”指令可用来配戴得到的武器及防具。选择“装备”指令后，拥有的武器及防具便会显示于左侧的副视窗中。而现在正装备的武器及防具会有个小的红色标志闪动。若要选择其他的道具，在选择后按下A或C钮即可。装备时只能一样样地来装备。

而且，大光标所指的攻击力及防御力将会显示于右侧的副试窗中。



状态

选择“状态”指令，按下A或C钮后，则此人物的状态会依①能力值、②装备、③持物、④人数的顺序显示出来。

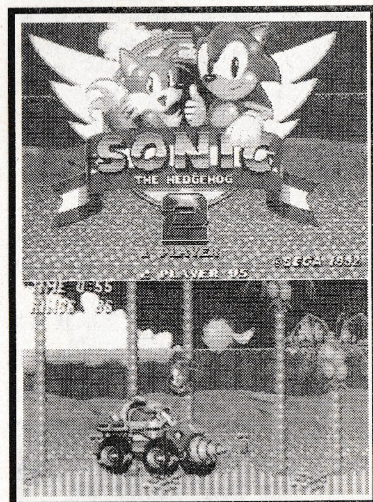
■能力值：显示此人的能力值。从上至下依序为段位、移动量、体力（现在值/最高值）、忍法力（现在值/最高值）、攻击力、速度、防御力、经验值、所持金额（风之军团的总额）来表示。

经验值以100为单位提升（一）个段位。

■装备：持有装备的一览。现在的装备会有红色标示。

■持有物：所持有物品的一览。

■忍术：所持有忍术的一览。现在可使用的忍术会有红色的标示



音速小子2

■原作公司：SEGA
■发行公司：SEGA

ACT／8M／92.11.21

玩“音速小子”所必须知道的事情

这款游戏的特征之一，就是采用高速卷轴的动作型方式。在速度方面比前作还快，而且，必须要在限定的时间内通过舞台才行。而每个舞台分成前半部分与后半部分。在后半部分会出现头目，只要将之打倒，舞台就可过关。

巧妙利用5种秘宝

音速小子如果得到秘宝，就可提升威力。秘宝方面共有无敌或提升速度等5种。秘宝会在舞台的各处出现，而且也会出现在不容易察觉的地方，一定要小心寻找哦！



~5种秘宝~

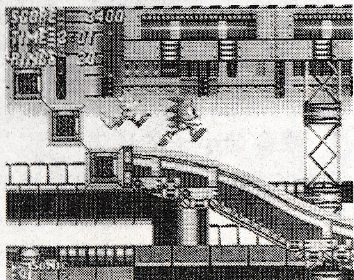
●圆环：可以得到10个圆环的秘宝。
●防护罩：会形成防护罩，防止攻击。
●无敌：一定时间成为无敌状态。
●速度：音速小子的速度会变快。
●1UP：增加1个残机数。

目标：打倒强敌蛋头博士！

“2”基本上也要收集圆环

在“音速小子2”的舞台中，会出现圆环。而在各舞台的前半，后半终点前，如果能收集100个以上的圆环，就可1UP，这样的设计与前作一样，而且，在舞台的前半段，较容易收集到。

还有，在“2”中还会出现一位同伴“麦鲁斯”，他与音速小子一样，拥有相同的动作。当1人进行游戏，会以子机的方式登场。而这位角色也会将敌人打倒，或是收集圆环，而且，这位角色也可利用2P控制器进行操作。



←画面显示了MD的力量。



忍者武雷传说

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

~故事简介~

在战国时代掌权者信长以重税和不断的战争使人民活在痛苦中。

有一天,在羽尾的海边出现一只南蛮的破船。在这船中只有船员约翰与一名幼童侥幸存活。他们刚好被经地的忍者发现,而约翰只说出"被信长的军队袭击"便死了。忍者便收留这名男孩,且将他取名为武雷。在经过十二年后这名幼童已长大成人,而这名忍者在命武雷打倒信长后死去。此时武雷便与三位伙伴组成风之军团……。

SLG/8M/91.12.6

操作方法



■在下文中进行介绍

游戏方法

胜利条件

在开始新的一章时,此章中便会显示出目的。第一章的时候是以"打倒全部敌人"为目的。所以在此要将出现的敌人全部打倒才能进入第二章。

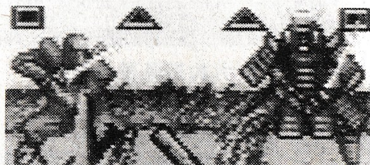
一般指令介绍

可利用各指令来控制人物的行动。只要利用光标指出想操纵的人物然后按下A键或C键,则指令视窗便会出现。而且,押下B键后光标便会一个个移至我方人物的上方。然后以方向键来选择指令押下A键或C键来执行。在下指令时,每位人物只限一次。但"装备"、"状态"、"设定"的使用次数却有限定。在画面角色视窗部分,风之军团是蓝色,而信长军则是红色,在使用指令表示后,从数的种别、体力与忍术的残数也会显示于角色视窗中。

移动

选择移动指令后,在画面上便会显示出此人可行动的范围。然后以光标来选择范围内各地点押下A键或C键后,人物便可移动至此处。在移动后选择"确定"来表示移动的终了。若想更换目的地或变其他的指令时则选"中止"或按下B键。

战斗/忍术



与敌人接触后便可实行"战斗"或"忍术"的指令。若要施行忍术则在选择"忍术"指令后再选择欲施行的"术"。若要施行忍术则必须先有忍法力才行。而且有些忍术还可用在伙伴身上。"战斗"、"忍术"的选择后,这样便可等着观战了。

地形与战斗方法介绍

地形介绍

■**地形的种类**

在地形画面右下方会显示各种象征。然后可以光标在地图上移动来调查地形。地形的种类如下。

移动的难易度会因地形的不同而异。而且移动的且移动的能力也会因人而异。下图由左向古移动难度逐渐提高。

(海、山、树木、壁、石垣等地无法通行。而且,铁炮无法渡过河川。)





战斗方法介绍

选择战斗或忍术的指令后,便以方向键来选择作战对手,再按下A或C键。这样一来便会进入对战画面,开始战斗。战斗时的攻击法虽由攻击者作一次的攻击,但防御者也可给予适当的反击。而且,依各场合不同,防御者也可躲过攻击者的袭击而没有受到丝毫的损伤。

■**战斗/忍术**

与敌人接触后便可实行"战斗"或"忍术"的指令。若要施行忍术则在选择"忍术"指令后再选择欲施行的"术"。若要施行忍术则必须先有忍法力才行。而且有些忍术还可用在伙伴身上。"战斗"、"忍术"的选择后,这样便可等着观战了。忍术

忍者与僧侣可使用忍术。因僧侣的忍术大多只能用来回复我方伙伴的体力而无法攻击,所以,真正可使用忍术攻击的人,大概只有忍者而已。在使用忍术时选择忍术的指令,然后再选择想使用的术法。可使用的忍术受到忍术的

游戏画面介绍

一旦进入游戏要立刻熟悉各种画面。现在就让我们一起来看看各种必要的情报。首先,为你介绍各种画面。

●全体地图

在这个画面上可以方向键来移动。右下方的 HP 表示生命力。EXP 表示经验值。RP 则表示魔法力,一旦变成。则无法使用魔法。

●市街图

与战斗画面相同,以方向键作左右移动。其重点为人交谈及进入商店购物。押下挥剑后即可与人交谈。



→主角在市街中。

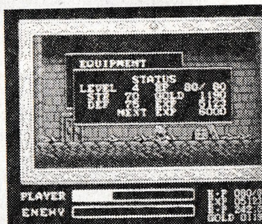
●战斗画面

主角为亚特鲁,ENEMY 为敌人的 HP。黄色部分为生命力,红色部分则为受伤的数值。一旦进入迷宫内则 HP 不会自动恢复,要注意。

●EQUIPMENT 装备

按下开始键后便会进入一览画面。在此可选择"装备",在选择时可利用方向键来移动。呈现红色的部分即为现在的装备。然后,可按下挥剑键来作装备一览的左右移动。

用右侧的物品即使不装备也会自动使用。若光标移至这些物器之上则画面上会出现物品名称。



●STATUS(能力值)

在一览画面下选择 STATUS 则会进入能力画面中。LEVEL 为亚特鲁的等级。HP 为现在等级最大的 HP。STR 为攻击力、DEF 为防御力。GOLD 为金钱。EXP 为经验值。



←这是战斗画面。

丰富的攻击手段介绍

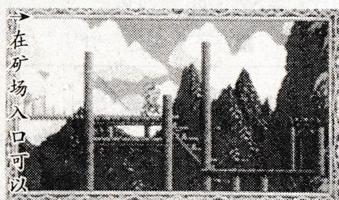


←从左至右依次为:
●挥剑:B 键
●跳跃砍:B+C
●俯刺:B+方向键↓



←从左至右依次为:
●斜前刺:B+方向斜下
●上刺:B+方向上
●下刺:C+方向键↓

舞台大介绍



→在矿场入口可以回复体力。应多战斗以提升等级。

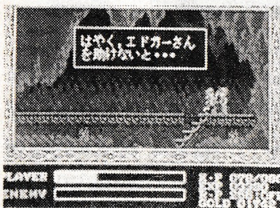
因亚特鲁在最初时体力及攻击力都不强,所以在最初舞台的采矿场上即使是弱小的敌人也不可大意。虽想早一点往前进,但最好在此先将亚特鲁的等级提升。

▶从别鲁神父处得到消息◀

等级提升后体力也会增加,此时便可于采矿场的纵穴中向下前进。在左边的房间中有威力环,在右边的房间中有妇人的垂饰。

只要将此垂饰给街中的老婆婆便可得到防御环。此环在序盘中非常有用。

▶落入熔岩谷底的亚特鲁◀



在采矿场里面可从矿工身上得到钥匙,以此便可在从穴的右上方仓库中得到长剑。但在途中会遇到中间头目的攻击,在打倒他后再度回到矿工的地方,此时便可在巷内走与保护雕像的头目对决。

从迪克雷采矿场回来后,德基和伊蕾娜正在旅社中等着亚特鲁,他们将有新的困难要拜托亚特鲁帮忙。

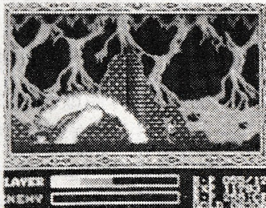
这是因为别鲁神父为调查伊鲁邦斯神殿而失踪。而且,伊蕾娜的哥哥雪士达被怀疑与这个事件有关。

▶在纵穴底部得到二项秘宝◀

进入遗迹内的亚特鲁,不小心在天花板上听到雪士达与别鲁的争吵。但他的行踪也被雪士达所发现,且遭到士兵的逮捕。雪士达根本不给亚特鲁任何的辩解机会,便将他活生生的推入灼热的熔岩谷底了。

▶打倒迪兰后最初的头目……◀

亚特鲁被雪士达推落的下方到处流着滚滚的熔岩。阿多鲁从落下地点开始向右前进后,便会发现前方为熔岩所堵,只能向左前进。在途中有些地方将不会有敌人出现,而且还有取之不尽的药草。途中的火龙基鲁是个不好对付的家伙哦!



↑前方会有火柱追逐亚特鲁,千万别停下来。



伊苏Ⅲ

■原作公司:FALCOM
■发行公司:JAPAN TELENET

~故事简介~

亚特鲁与盗贼得基一同旅游已有二年了。他们从来也没想过会解救自己的故乡。一日,他们听到一位商人说起得基的故乡菲鲁加那现在正处于一片混乱中，于是他们想回去看一看。到了菲鲁加那的雷多蒙多后，他们立刻发现怪兽正侵袭着路人，在解救这位路人后他们便到橡树街去。此时，他们遇到了一批流浪者，在这些流浪者中恰好有一位算命师，而在这位算命师在占卜动乱的原因时水晶球破了……

A.RPG/8M/91.10.25

操作方法



■A 键:使用道具时按键。
■B 键:在挥剑及进行谈话时使用。
■C 键:在跳跃时使用。
■方向键：决定主角的移动及攻击方向，且可用作秘宝的选择。
■开始键：使游戏开始，叫出一览画面及取消时使用。

※在游戏中按下开始键后，使会进入一览画面。在此可作 CONFIGURATION(各种设定)。各一览表可以 A、B、C 键来设定。若将光标移至 EXIT 处,则可回到游戏画面中。

▶CONTROL:变更 A、B、C 键的功能。

▶MESSAGE;可变换讯息速度。FAST 表示快速,SLOW 则表示慢速。

▶INT MODE：这画面上文字的表示变漂亮。通常不使用也没有关系。

▶INT MODE:以方向键上下及 A、B、C 键来选择。再以开始键回到一览画面中。



↑这是游戏中的全体地图画面。

~画面介绍~

●1.主角的生命值

显示出主角的 HP 的量。若受到敌人的攻击，则生命量则会逐渐减少，若减至 0 时，则表示主角因耗尽体力而倒地死亡。

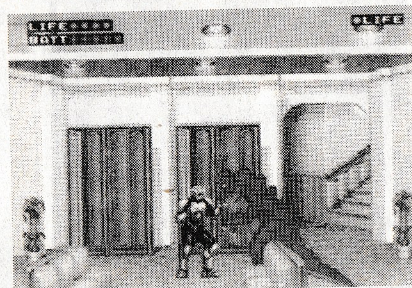
●2.主角的电池

表示主角的 BT 量。在持有特殊武器时,若使用此特殊武器,则此 BT 量就会依此特殊武器所须的能源而减少。若不断的使用特殊武器，则 BT 量便会逐渐向 0 趋近，而使战斗时无法变身，所以一定要小心注意 BT 量的变化。

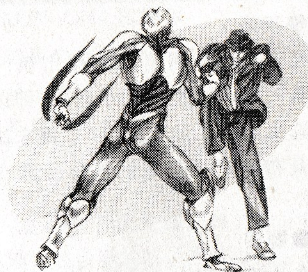
●.3 敌人生命值

表示出敌人的 HP 值。这项 HP 值会因受到主角的攻击而逐渐减少，一旦变为 0 则表示敌人已被打倒。(但,因各种敌人的防御力均不同，所以受到主角一回的攻击,生命值并不一定会减少一格)

此之,若同时出现数位敌人,则此生命量表示正与主角交手的敌人生命值。



↑画面左上角是生命值和电池，右上角则是敌生命值。



~道具介绍~

付了 SEGA 武器开发费后，就可得到由 SEGA 所开发的特殊武器了。这些特殊武器的持有，一次仅能装备起一种。在此，一旦得到新开发的特殊武器后，以前所持有的特殊武器即会自动的交还给 SEGA。

●强力电能(消费 BT:10)

当以直拳攻击敌人时，在拳上会被层层的强力电源所围绕，其威力也因此而大幅增加。

●音速手刀(消费 BT:10)

利用电流的能源以手刀的方式切向敌人。

●恶龙雷电(消费 BT:20)

使用能源让它以雷电的方式击向敌人使他受到强烈的电击。

●爆燃爪(消费 BT:20)

利用电能将其以球体的形状释放出来,然后再将它击出打向敌人。

●加拉克加依炮

(消费 BT:30)

将巨大的电能从手腕前端发射出去。若无法取得ニャニュニニュウム则便无法作出此特殊武器。



↓恶龙雷电。

舞台介绍

●MISSION1 直升机机场

在高层建筑物的屋顶，数架直升机并排着。比利的女友玛丽安就是在这里被杀的。这对愤怒的兄弟从这里展开了他们的复仇行动。

●MISSION2 木材场

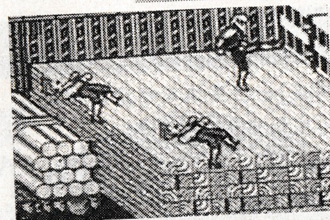
利用电梯从屋顶降至地面。这里便是堆有许多木材的木材场。输送带上什么都没有，却可怕的移动着。在主角的面前到底有什么样的陷阱等着他们呢？

●MISSION3 麦田

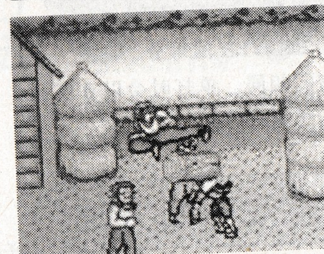
接下来的战斗便在麦田发生。虽然漂亮的风景呈现在眼前，可是这对兄弟却无心欣赏眼前的美景。在这里激烈的战斗仍旧持续着。

●MISSION4 指挥部

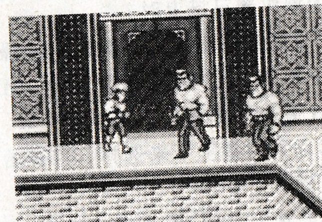
黑暗涩里亚滋的根据地巧妙的隐藏在人烟罕至的地方。在这最后的战场上各种背景都是那么的华丽。



←第二关是木材厂。



←打到第三关变难了。



←快到大BOSS了。

攻击方法介绍

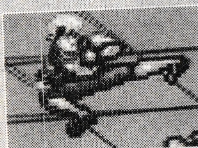
■**飞踢**：以B键跳起时再按下攻击键，则主角便会跳踢。押着方向键右或左，然后再使出跳踢，则主角便会向控制的方向跳踢过去。

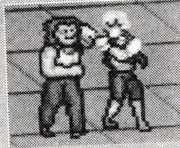
■**肘顶**：按下与我方角色前进方向相反的攻击键后，同时再按下B键。（面向右时按下A＋B键。面向左时按下C＋B键。）

■**膝顶**：在非常近的距离时，可按下前进方向的攻击键。（面向右时按下C键。面向左时按下A键。）

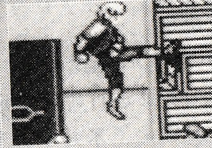
■**旋风脚**：以B键跳跃时，再利用时间上的配合按下A或C的攻击键。这项技巧是双截拳奥义中的一项，对付顽强的敌人时可发挥其强大的威力。

■**直拳**：在我方角色前进方向按下攻击键。（向右攻击时按下C键向左攻击时按下A键。）连续攻击可使敌人痛得弯下腰来。











租借英雄

■原作公司：SEGA

■发行公司：SEGA

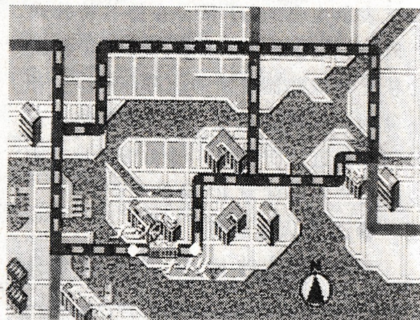
~故事简介~

主人翁因缘际会的情况下，取得SEGA误送的战斗武器，开始展开正义英雄兼差为业的工作。故事是千变万化，事件是不断的发生，有赖正义英雄的帮忙，战斗的模式也很特殊，必须利用操纵器控制动作，这一点和传统的RPG就有很大的区别。这种给酬劳式解开事件的新式RPG，必须要手脚并用，反复奖交谈和仔细调查，才能使游戏更拥有可看性，让事件更具有可动性。

RPG/4M/91.9.20

~舞台介绍~

这款游戏是以被称为爱尔罗的都市为舞台。这爱尔罗市是由10个较小的城镇及乡村所组成。在这，我们将为您介绍市中的建筑物。



●**车站**

在这车站中可搭乘连接市镇间的交能工具—电车。在进入车站后，即以方向键来选出欲前往的市镇，以C键来决定。但在最初时无法任意的选择所欲往的地区。

●**警察**

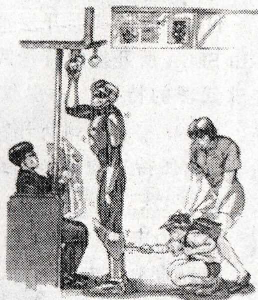
在达哈内市中会遇到。他们的工作便是保护爱尔罗市居民的安全。

●**医院**

在柯一夏这个城镇中有此医院。

●**旅馆**

若进入此处休息，便可回复HP。



↑租借英雄服装前卫。

双截龙

■原作公司:TECHNOS JAPAN

■发行公司:PAL SOFT

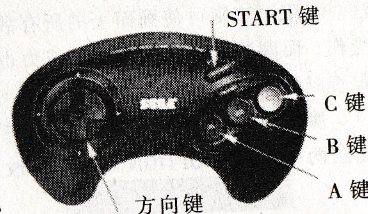
~故事简介~

西元199×年，核战爆发后世界各地的街头巷尾都笼罩在暴力的阴影下……。在各暴力团体中，势力最大的即是被人称之为“黑暗渥里亚滋”的集团，而他们也是这个新世界的主宰者。

在某个地方的街道尽头有一对兄弟以经营道场为生，哥哥名为吉米·李，弟弟名为比利·李……。有一天，比利的女友玛丽安被黑暗渥里亚滋集团的成员以惨无人道的方法杀害，于是复仇行动便开始了。

ACT / 4M / 91.12.20

操作方法



■开始键　游戏开始/暂停/解除暂停

■方向键　控制我方角色八面移动。以上下键来上下阶梯。

使用跳跃键时可以方向键左右来控制主角的前后跳跃。

■A 键　向左方攻击。

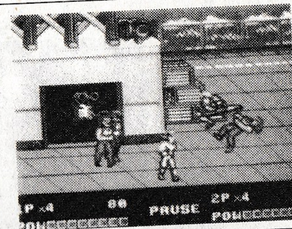
■B 键　跳跃键（可与攻击键配合作特殊攻击。）

■C 键　向右方攻击。

■攻击键　以 A、C 键来控制。

■阶梯的升降　接触到阶梯时以方向键▲来上楼梯以▼来下楼梯。

■秘宝　站在落于地上的秘宝上按下 A 键或 C 键主角便会捡起。



←游戏开始了。

画面介绍

①1PLAYER 的生命值

此数值会因受到敌人的攻击而减少。其减少的数量也会受攻击的种类所影响。若此数值变成 0 比利即死亡。

②2PLAYER 的生命值

双打的时候表示。与 1P 相同，若此数值变成 0 则吉米死亡。

③主角比利的数量

刚开始一共有3个。在比利死后数字便减少，一旦变成0则游戏结束。

④主角吉米的数量

与③相同。单打时以“0”表示。

⑤1PLAYER 的得分

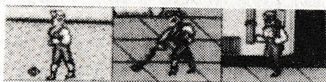
攻击敌人后分数便会增加。

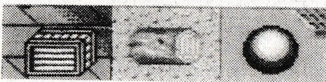
⑥2PLAYER 的得分

与⑤相同。单打时会以0表示。

⑦所剩的时间

在任务开始时便会表示。在任务开始后，此倒数计时便开始，一旦变成0便会显示“TIMEOVER”。一旦时间终了，主角数目便会减少1人。（在双打时每个人都会损失一人。）





←游戏有六种宝物。

游戏开始方法

●1P 的操纵器已接上时

①标题画面出现后，即按下1P操纵器的开始键。②标题画面下→START OPTION 会表示出来。

③以方向键上下来选择，以开始键来决定。

④若选择“START”则游戏开始。若选择“OPTION”则进入设定模式。

●接着2个操纵器时

①标题画面出现后押下1P操纵的开始键。（2P的操纵器则无效。）②标题画面下→1PAY 2PLAY 会显示出来。

③以方向键上下选择，以开始键来决定。1PLAY 单打/2PLAY 双打时。

④在做完以上的输入后同样的在标题画面下→START OPTION 会表示出来。

⑤以方向键上下来选择，以开始键来决定。

●OPTION 选择画面

若要进行游戏设定的变更时，可以方向键上下来移动光标选择设定项目，再以左右来变容。

游戏介绍

①构成

这游戏由四项任务构成。

②威力提升：虽主角的威力无法提升，但可以道具来提升攻击力。

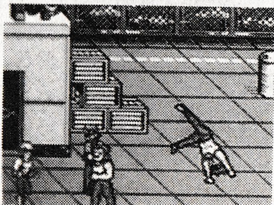
③秘宝

道具的种类分成从敌人手中夺得及落于地面2种。攻击持有武器的敌人后，他手中的武器便会落下。然后，主角便可从地上捡起这项武器使用。

④游戏结束

生命制。人数制。时间终了制。

生命值若变成0或掉入地图上的陷阱（有陷阱或没有地面的地方），或限制时间之内无法完成任务则主角便会损失1人。在这个时候若主角人数还有剩下，则主角便会马上出现，游戏也会继续进行。



←第一关：直升机机场。画面中有敌人还会翻跟斗。

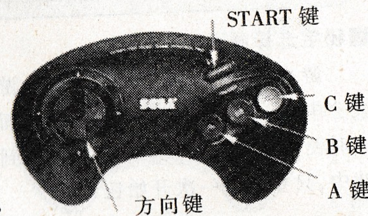


战斧 II

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

ACT/4M/91.12.20

操作方法



按方向键是走或跑步，按 A 键是使用魔法,按 B 键是代表攻击,按 C 键则是跳跃。

~故事简介~

在与邪恶巨人迪斯阿达对战后，时光流逝已过三年。今日，地面又再度受到邪恶力量的威协。

这股邪恶力量的源头便是被封闭的黑暗皇帝 DARK·加鲁多。因他的再度复活，使得地上的世界再一次的陷入混沌的乱世之中。

而且，据说黑暗皇帝加鲁多已得到了战斧。现在，他将使这世界变得如何呢？又有谁才能打倒这股恶势力，使人们能够再度享受到温暖的阳光呢？

游戏的目的是:夺回战斧!

◆**游戏方法**

在勇者的前方共有 7 个舞台。各舞台还被分成数个区域，在每个区域中要将敌人全数消灭才行。

◆**宝物**

魔法之书:为了使用魔法,必须要先得到此宝物。此宝物会在打倒魔法使后出现,集得越多则法力越强。

肉、面包:取得食物后,生命值便可回复一单位。只能得自加分舞台。

◆**加分舞台**

若一一清除 1～4 关则会有加分舞台出现，敌人的魔法师会变成青蛙而来偷主角的魔法书。所以，我们要向敌人魔法师反击,偷他的魔法书。

◆**接关、游戏结束**



可接关的次数限制只有 3 次，在双打时两人加起来也只有 3次。

■**魔法的使用法**

3 位勇者可在得到魔法师后使用魔法。利用魔法则可使画面上的所有敌人受伤，而魔法的等级越高则其威力也会跟着越强。

魔法的使用法分一般用法及特殊用法两种。可于 OPTION 画面下更改。

~魔法的特殊用法~

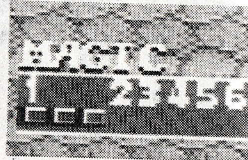
只要持续按着 A 钮，则在魔法视窗中其等级便会不断上升，等到等级升至你想用的阶段时放开 A 钮则效果就产生了。所以，可依各种状况来选择魔法的使用等级。魔法使用后，魔法书数量会因使用魔法的等级而减少。(在 A 钮按着的时候，勇者还是可以移动。)

■**魔法视窗**

持续按着 A 钮后，魔法书会变白，魔法等级也会跟着提升。魔法书的收集数量有限,若数值已满,则再拿到也没用了。

■**一般用法**

按一次 A 钮，则便会使出与目前持有魔法书数量同等级的魔法，使用后魔法书全部消失。



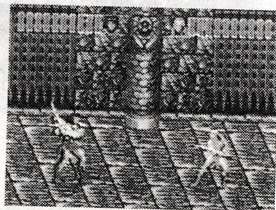
魔法视窗上面有魔法等级和魔法书数量。

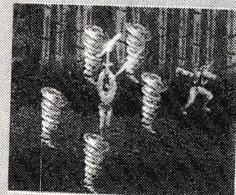
对战模式

对战模式的“THE DUEL”中，各位角色的生命值都定为 10 个单位。操作法与“NORMAL GAME”相同，但无法使用魔法。

●**单打时**：单打时，主角以加鲁多的手下士兵为对手,共要连战 15 场。生命值即使于一场战斗后也不会回复。若生命值变为 0 则游戏结束。

●**双打时**：双打时，游戏的玩法即是使 1P 对 2P 进行一对一的战斗。战斗只比一场，先打倒对方的人赢。



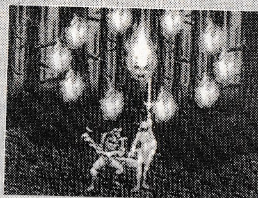


◇**男勇士**

风之魔法

最高等级:4

魔法使用能力在女勇士与老者之间。虽等级最高的魔法比不上女勇士，但他可以较少的魔法书来使魔法能力升至等级 2。

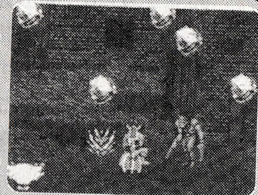


◇**女勇士**

炎的魔法

最高等级:6

虽要花较多的时间来搜集魔法书，但可使出威力最大的魔法。好好的收集起来,再一次用掉吧!



◇**老者**

岩的魔法

最高等级:3

因无法使用高等级的魔法，所以其功击武力重心应放在武器上。除此，他可以最少的魔法书即使出魔法,这样也蛮方便的。

ACT/4M/91.12.20

唐老鸭

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

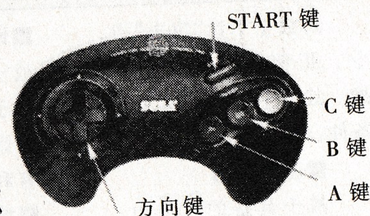
~故事简介~

有一天,唐老鸭在某书房中,无意间发现了一本奇怪的旧书及一张地图。据说,若能解读这本书及地图便可找到古早以前密藏的宝藏,但在找到宝藏前,唐老鸭必须运用其丰富的想像力来将各种谜团一一解开。



游戏中,玩家必须操作着唐老鸭进入一个紧张刺激的冒险故事之中一定要用十二万分的精神来对抗强克团的百般阻挠。到底,他们的最终目的在于……。

操作方法

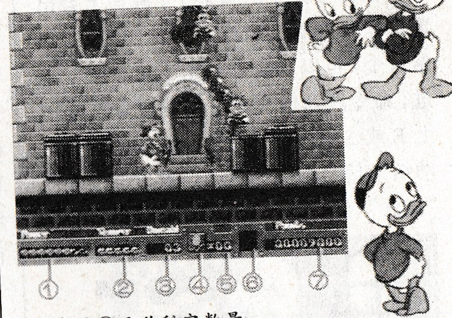


■开始键:游戏开始/若于游戏中按下,则会进入宝物选择画面
■方向键:唐老鸭移动和蹲下,在宝物选择画面中要用上或下来移动游标,而地图画面中的旗子移动是左、右键
■C键:跳跃 ■B键:发射■A键:与方向前同按为加速跑

主角介绍

唐老鸭是迪斯尼的显眼角色,是标准的丑角人物。曾经是米老鼠的最佳伙伴,这次是单枪匹马的冒险,而三位调皮的小侄子是最佳的支援部队。在世界各地冒险,制造各种沃特迪斯尼式的卡通笑话,表现出唐老鸭一贯诙谐特性。

●画面解析



①生命值②无敌秘宝数量
③剩余台数④现在正使用的射击武器
⑤这项射击武器的残存弹数⑥旗子标示⑦分数

秘宝选择画面与三个马桶棒

■秘宝选择画面

游戏进行中,按下开始钮时,游戏就会中断,而切换成秘宝的选择画面。此时便可以选择秘宝。当然要再回到游戏中,只要再按一次开始钮即可。

■基本武器介绍

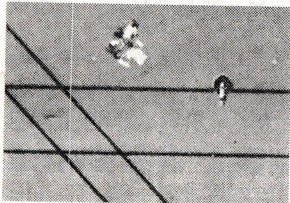


↑马桶棒共有三个种类,分别是对应红黄绿色。打击效果各不相同。

滑稽的动作正是老鸭的一贯风范

●唐老鸭是动作的明星

在这款软件中的主角唐老鸭可是位动作快速灵敏的动作明星哦!这些相信各位玩家在看过它的动作画面后便可了解。所以,在进入游戏后,你可要多多练习各种操作法。



↑老鸭的表情十分可爱。

●好好的运用手中的三种武器

若徒手进入冒险,则未免太危险吧!所以,要好好的利用手中的武器,将这些讨厌的强克团一一的击散吧!

●圈套!圈套!

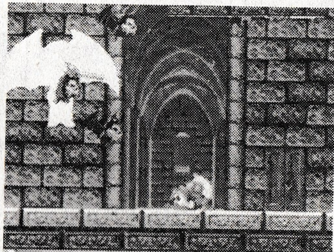
因在这个游戏中设计着许多五花八门的陷阱,所以唐老鸭在移动时必须要打起十二万分精神。而且,一定要在失败之处好好的反覆练习哦!

●厉害的敌人陆续登场!

除了强克团外,其它还有各种敌人于各舞台中等着唐老鸭。而他们的攻击也似乎会愈来愈高明。相信只要好好的利用马桶棒的功能,应可一一解决这些敌人。

●将吸血鬼打倒!

于德兰斯鲁巴亚尽头的吸血鬼城的最深处之房间中,有着万恶不赦的吸血鬼等着唐老鸭的到来。这家伙听说倒是有两下子,他会以披风来挡掉你所有的攻击,所以要利用他张开披风的瞬间,一步步的来整治他,决不要慌张哦!



←打倒怪鸭才能得到地图。这个便是吸血鬼的城堡,

宝物介绍

▶冰淇淋:可使生命值回复▶肉:完全回复生命值▶辣椒:吃了就变无敌?▶玉米:这是一种武器▶GUM弹:这是口香糖弹,拥有50发的强力武器▶1UP:得到了当然很高兴▶钱袋:使分数大幅提升哦!

ACT / 4M+记忆 / 91.4.26

梦幻模拟战

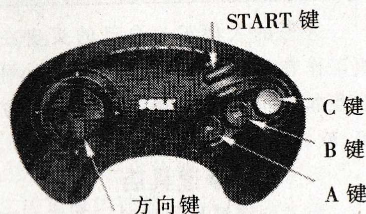
■原作公司:NCS
■发行公司:NCS

~故事简介~

世界上有一把从上古流传至今的神剑，拥有这把剑的人可以获得无限的力量。结果许多人因它而互相残杀，所幸这把剑后来被密封起来，由巴鲁迪亚王家守护着。

可是好景不常，达鲁西亚帝国的皇帝帝哥斯为了夺取那把沉封已久的神剑，竟发动大军侵略巴鲁迪亚。他的真正目的，当然是为了称霸世界。如今，你就是世界救星，要充当指挥官率领军队，打赢这一仗。

操作方法



手柄的方向键是选择，C 键决定，B 键取消。

	目录中	移动中
■开始键:	目录的结束	打开设定目录
■方向键:	移动游标	移动游标
■C 键:	决定	打开设定/指令目录
■B 键:	取消	取消/游戏的高速化
■A 键:	——	变更地图的倍率

战士介绍

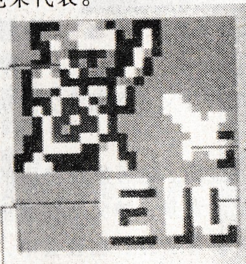
将各种的情报输入到分布在地图面上的各式战士上。

■战士符号——表示战士的种类。

■行动结束记号——意味着行已经结束。因此，对于附有此类记号的战机，不可下达作战命令。同样，有×记号的战士也不属于我方玩家指挥下的部队，因此，不得命令之。

■指令记号——表示只有指挥官才能对部下下达的指令。

■持久力——我方以黄色来代表，敌方以蓝色来代表。



战斗时的规则和条件

对战士下达“攻击”指令，指挥我军与敌军作战。战斗中，有下述几项条件，将左右其结果。

■基本能力

战士具备的攻击力、防御力。

■指挥修正

所属的战士，惟有在指挥范围内发动的战斗才是有效的。指挥官拥有的攻击。防御修正值属于其基本能力值，此修正值对于指挥官本身的战斗没有任何影响。

■级数修正

指挥官的级数愈高，对攻击率愈有利。

■地形效果

战士所在的地形特性，对于其防御能力有相当大的影响值愈大，防御愈是有利。

■持久力

持久力高的战士，攻击次数也多，较容易有重创敌方的机会。

■攻击

敌我双方交战战士的种类，也是左右战争情势有利、不利的关键。

战斗规则

战斗的结果是持久性为0的战士将被消灭。只要战胜对方战士，我方部队指挥官的经验值便会增加。若打败对方的指挥官，其所属部队成员都将被消灭。



↗在战斗画面中各种指标一目了然。

战士/指令

在我军为主的情势下，画面上会出现选择我方战士和战士指令一览表。根据这个，可以对我方战士下达指令。不过，命令所及的对象应该只限定在未印上E或X记号的我方战士。E符号(行动结束信号)，必须是当“移动”“攻击”“魔法”“治疗”等指令完成后，才被附与的，因此，这4项指令在1局中，不论是哪一个都可以来执行。“指令”即使在行动结束后，再多使用几次也无妨。



魔法(限指挥官使用)

魔法种类，按级数之不同而不同。魔法指令，当MP值未达一定时，不能执行的。魔法大致上又可以区分为攻击系和治疗系两种。对我方而言，前者为敌、后者为友。至于，未到达使用魔法级数的战士，任何一种魔法都不会产生。



街道中各种建筑物的作用

这里的人都正为自己的买卖在认真工作着。当然也有像酒吧那样，可以收集情报的地方，所不妨到各地方逛逛，或许能够有所意想不到的收获。

◆道具店

为了持续漫长的冒险，必须在事前买下各种必需的秘宝，这家道具店便有这种服务。店员是可爱的女孩。冒险中所需的绝对必要秘宝，在此都有贩卖。



↑店主女孩露出笑脸。

具代表性的东西，就是体力不济时所使用的药草，和怪兽战斗中毒的解毒的消毒草等。进入迷宫探索前，一定要多准备些。这样，美丽的店员就会记得你的长相。此处也有珍贵物品，每次去都要探寻一下。

◆防具店

当和迷宫内的怪兽战斗时，主角们必须防御敌人的攻击，所以必须在这家防具店买防具。

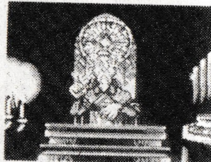
↑若不在此处收集防具，往后可就辛苦了。

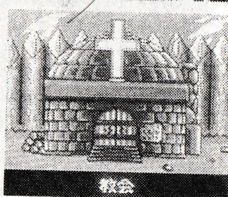
◆教会

在此处有灵验异常的神父在等着你，这里就是教会。

一进入里面，就可发现美丽的彩色玻璃所作成的背景，神父站在那里，手上正经八百拿着圣经。在教会中，可以使那些和怪兽战死的同伴复活。要使同伴复活，依然要花钱。当然尽可能不要花钱是最好的。

除了同伴复活之外，还可解除中了怪兽毒的人。

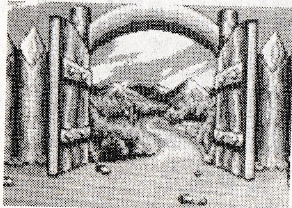




教会

◆出口

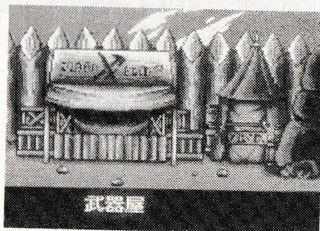
要出街道时，只要顺着地图模式便可找到出口。若要进入街道，这里便是入口。事实上，除了这个出口外，还有另一个在遥远城镇，被封锁住的出口。至于为何被封锁，至今还是谜。



←这是出口也是入口。远方还可看到蓝天白云。

◆谜之店

这回的取材中，尚未明朗化的谜样商店，就是这个，里面是否有什么人物在，或是在作什么买卖，完全不知。里面很可能是占卜师。



武器屋

←在武器屋和酒厂中，造了这样一间迷之屋。

·世嘉MD游戏回顾·

▶进入(只在街上)

在建筑物前，选择此指令，即能进去。

▶调查(只在神殿中)

调查附近状况。发现宝箱时，用此指令的话，就能打开宝箱。

▶情势

能看见主人公等人的状态。每按一次A或C钮，画面就会改变。(按B钮，就会回到前一个画面)。

▶持有特品

选这个指令，另四个指令也会被显示出来。

▶使用拥有的东西

使用拥有的东西。先选择由谁来使用之后，再选择想用的东西。

▶丢弃拥有的东西

丢掉现在所拥有的东西。主人公等人，一个人只能拥有8样东西。

▶交出拥有的东西

将东西，交给伙伴。先选好要交出谁的东西后，再选择给谁。当对方已拥有8样东西的时候，即可交换。

▶装备拥有的东西

当拥有武器及防具没有帮助。请用这个指令，进行装备。决定好由谁进行装备的话，就会转换到下一个画面。

▶魔法

使用魔法的指令。比鲁勃及玛琳随着经验的累积，能使用各种魔法。

▶攻击

与怪兽作战。2个以上时，选择要攻击那个怪兽。当怪兽倒下，经验值会上升。也能得到金币。

▶拥有物

能使用现在所拥有的东西。请选择想要的拥有物。

▶魔法

比鲁勃与玛琳能使用魔法。先决定魔法种类，再选择由谁来使用。

▶再见

使用此指令与伙伴一起逃走不一定能够顺利地逃脱。

▶防护

战斗中，进行防护。不能进攻。进入商店里面，按A或C钮的话，接下去的四个指令，就会显示出来。

用十字钮选择指令后，请按下A或C钮。(按B钮的话，即可取消。)

▶回答问题时，请选择是或不是的指令。

▶买购物品

可看到商品，所以请选择想要购买的物品。请在防具屋选择物品种类（武器、盾、铠甲、盔）

▶卖掉拥有物

先决定要卖的东西后，再选择想卖的拥有物。请谈谈价钱。

▶挖出物

用此指令可看到一些珍贵的挖掘物。

▶走出商店

用此指令可走出商店。



光明与黑暗

■原作公司:CAPCOM
■发行公司:SEGA

~故事简介~

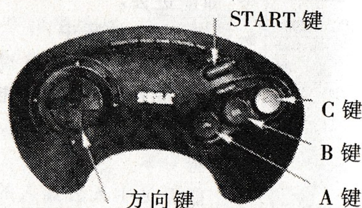
古史多姆桑吉。一个受大地及雨水滋润的大地，在不久前才经历了一段大暗黑时代。在这长久的坚苦抗争中，人们学会了相互的协力，现在他们与斯姆王过着和平的日子。

终于一年一度的和平和丰收的祈祷日来临了。今年的主祭者是由克莉亚公主代替国王。被指令宫中的第一护卫护驾。

但是，前往祈祭的公主却没有回来，到底发生了什么事呢?国王决定与护卫一同向神殿一窥究竟?

ACT/8M+记忆/90.9.29

操作方法



本款游戏是单打用。请将操作盘连接在主机的控制端子1上。

■十字键:
使主人翁等人往前后左右移动。
当指令被显示出来时，用来选择指令。

■开始键:(本款游戏不用此键)

■B键(取消键):
取消你选择的指令。当你处在城及街道上时，一按此键，地图画面就会改变。

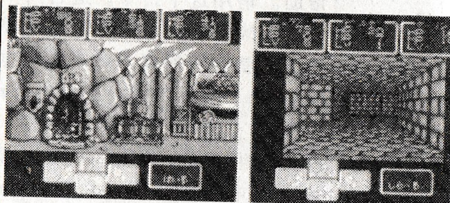
■A键/C键:
移动时，一按此键，指令即会显示出来。
用来解决指令。

还有，当传言的右下方出现"续"时，一按此键的话，传言就会继续显示出来。

指令介绍

当你在街上及神殿中时，按下A或C键的话，就会变成如下所示的画面。

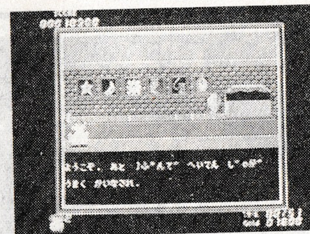
用十字键选择指令，再按A或C键，即能使用此指令。(按B键可将其取消)



左图为在街道上移动时。而又图则是在神殿中移动。

商店和宝物介绍

在各画面之间有商店，你可以在那儿购买到需要的宝物。打败敌人后，黄金出现，不妨多收集一些，有了这些黄金就能买到许多的东西。像护身用的斗蓬、修复斗蓬用的针线、延长时间的时钟、可以捉住大鸟的笛子、高跳鞋等。



←这是商店画面。

各舞台说明

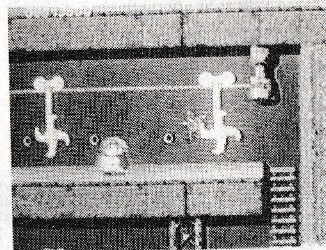
⊙舞台1:(首领:翠绿龙)

这里是瓦德那森林的入口。在这一大片浓密幽暗的森林里，渺无人烟，有的只是令人生畏的危险沼泽。

爬上常春藤在藤蔓之间狭窄的立足点，慢慢的向前迈进。这也是最初出现的舞台画面，依序自然地前进不会太过困难的。

⊙舞台2:(首领:卡加)

机械结构的建筑物。建筑物有许多陷阱用来阻止人前进。像巨大的旋转刀、可辗压任何物体的压轧机，



↑第二关的旋转刀。

唯一较安全的立足地只有输送带了。

掌握好时间，不要太慢也不要操之过急，避开各种的危机顺步前进吧!

⊙舞台3:(首领:火龙)

这大片的枯树林，有时而隆隆乍响的火山，也有冲天的火海。进到林内，首先会见到身着斗蓬在空中飞来飞去的骨骸。由于他手持盾牌，所以任何正面攻击，对他都没有效。

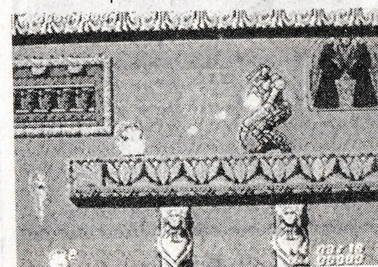
这其中最为重要的是一只大蜜蜂，因为打败它，你才能取得到秘宝。

⊙舞台4:(首领:达葛姆)

迷宫城。城内有许多梯子，用这些梯子登高远望以确定自己所在的正确位置才不至迷失。城里有位老婆婆，如果得到她的帮助，对于你的前进将会很有用。不过，用什么方法才能做到呢……?

⊙舞台5:(首领:达洛克)

巨大的城中，有各种的危机在等待着你。不仅如此，还有见都未曾见过的魔



↑第五关的敌人就非常强劲了。

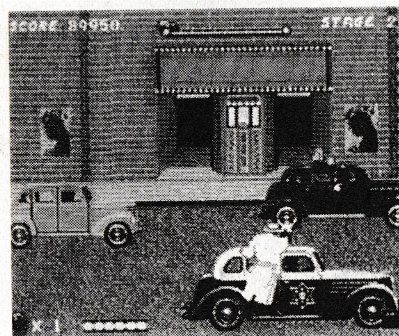
物潜伏在那儿。

各种敌人，强而有力且深不可测，若不小心警觉，很可能无法顺利跳关喔!

⊙舞台6:(首领:瓦德那)

这里是通向瓦德那所在屋子的地底下。在各个屋里、都有瓦德那精选出来的魔物们在把守着。这里没有陷阱，只有和魔物们面对面的胜负决斗，你必须活用以往累积的经验，帮助你朝目的地推进。

瓦德那，究竟是个什么样的人物……?



↑说到"酷"，请看世嘉五代。

⊙舞台 3

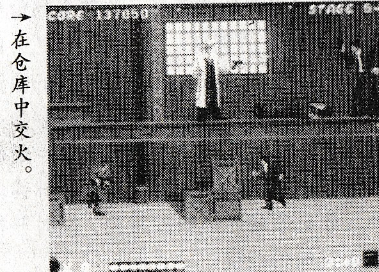
回到街上，手握汤姆逊机枪的恶棍蓝吉寇特，正等候在那儿。想活命的话，就快点逃吧！在尼特罗格林的身后站着黎甫士·万里斯，他急忙转向他常去的莉兹俱乐部的方向而去。途中，他边开着车，边燃烧橡胶制品，希望能因此而甩开对方的追踪。

黎甫士·万里斯制造燃烧瓶，并在其上写下了你的姓名。喂！告诉他，在工作中别喝酒免得误事了。

⊙舞台 4

小巷里，又发生炸弹爆炸事件。歹徒变得比以前更卑鄙、更狡诈、作案人数也增加了许多。

小巷子窄而狭长！突然之间，从两旁窗出若干的枪手进行狙击，甚至投掷炸弹。躲避！跳跃！射击！激烈的冲突波及到了那头的仓库。在那儿，他看到了布伦费斯手上拿着炸弹守候着。



→在仓库中交火。

⊙舞台 5

在仓库内的战斗愈来愈激烈。敌众我寡，显然已经陷入了被杀手包围的不利情势。快，从箱子堆的后面绕上去，从那里比较好展开还击，又可以借助成堆的箱子躲避流弹的射击。逃离了仓库，再回去莉兹俱乐部，在返回的途中，又与疯狂的驾驶人发生一场汽车追击战。

回到俱乐部，又看见那张熟悉的面孔，佛朗特！他拥有最厉害的武器汤姆逊机枪。枪战中有激烈的还击，你来我往，似乎到了生死对决的时刻。

⊙舞台 6

狙击手，持枪的歹徒，投掷炸弹的恐怖分子，这些人都是黑社会中无恶不做的坏蛋。要扫荡日益严重的枪械范滥和烧杀掠夺，是到了该与这些恶棍决一死战的时候了。崔西，还差一步你就可以逮住一条大鱼喔！

现在，你必须和毕克鲍依 1 对 1 的决斗，准备好，要注意了！



↑没有子弹了，所以要逃跑？



瓦德那森林

■原作公司：VISCO

■发行公司：VISCO

ACT/8M/91.4.26

操作方法



■开始键·游戏开始/暂停中止

■A 键·跳跃

■B 键·攻击

■C 键·跳跃

■8 方向键·左右走动

■A 键或 C 键与方向键同时按下时，代表可以倾斜跳跃。

☆方向键往下或斜下方代表蹲下

☆方向键往上表示只使用梯子或缆绳。通常都没有跳跃中的意思。

☆利用方向键上下移动来操作梯子或缆绳。如要捉住猫头鹰时，方向键朝左右按，再配合跳跃键，即可控制左右跳跃的方向。

☆另外，在抓住滑车或大鸟时，方向键往下按，便可跳下来了。

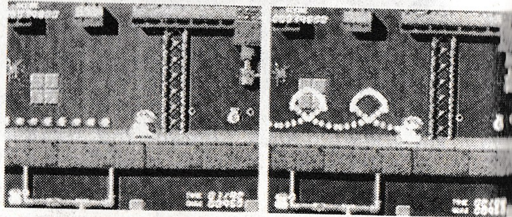
~故事简介~

很久以前，在一座和平之都里突然出现邪恶的魔法师瓦德那，他施展魔法将城里的人变成水晶球，然后利用水晶球，收揽许多怪物成为他的手下。后来那座都市变成"瓦德那森林"……

某日，一对新婚的年轻人，不小心迷失在瓦德那森林里，受到许多妖怪的攻击，女主角不幸被变成水晶，男主角为了救出妻子，不得不展开一场需历经千辛万苦的冒险之旅。

武器说明

游戏中主人公的武器，是从指尖上发射出来的魔火焰。随着游戏的进展，你还可以在店里买到各类喜欢的武器（全部共 4 种）另外也有提升火力的秘宝，最高可达 8 连射。（游戏开始时 1 次仅 1 发）。



左图为最强的太阳神剑，右图则是"月之剑"。



狄克.崔西

■原作公司:SEGA

■发行公司:SEGA

~故事简介~

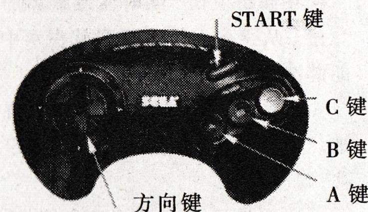
狄克崔西是城里最会办案的刑警，有一天他接到一个电话说："街头出现一群拿刀、持枪的凶神恶煞，他们隐匿在码头、停车场等好几个地方。"

由于这群坏蛋的头目，是很厉害的冷面杀手，所以狄克崔西必须很小心应战，才不致于被捕。

如今，你就充当狄克崔西，要在限定的时间内，破坏敌人的组织，不过动作一定要敏捷，才能达成克敌的目的。

ACT/8M/91.2.22

操作方法



你虽然是这城里最杰出的刑事干员，但是也只有几次复活的机会。用来破坏毕克鲍依的组织的时间极为有限，你必须灵活的掌握住每1分每1秒，因此，在开枪之前，请务必熟记武器操作的要领。

■方向键

·OPTION(选择)画面:上下代表项目的选择；左右代表确定所选择的项目。

·战斗中：按左或右表示走路，按上表示起来，按下表示蹲下去。方向键转动的方向正是机枪射击的方向。

■A 键

·开枪射击或在犯罪者接近时给予痛击。

·射击练习时，瞄准左边的标的物射击。

■B 键

·纵身跃起。跳上箱形物或障碍物之上，或登上梯子。按下B键或方向键，表示跳跃过危险的场所。

·射击练习时，瞄准中央的标的物射击。

■C 键

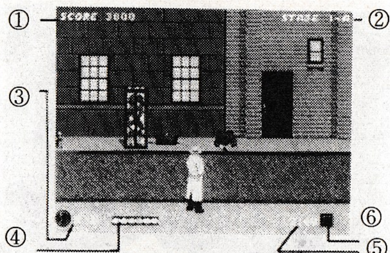
·以机关枪扫射正要离开的凶案现场。

·射击练习时，瞄准右边的标的物射击。



↑有些美国三十年代黑社会风格的样子。

画面说明



①目前的得点数：在这以前所获得到的累积点数。

②舞台和关数:表示目前作战的关数。当到了各舞台的第3关数即与首领对决的时候，此数字的地方将转而显示出首领的姓名和其实力的强弱。你必须目不转睛地注视这部分的变化，以便当首领力量转弱时，给予他致命的一击。

③残余的生命：被打倒之后还能够持续的次数。基本上，在游戏开始时的生命次数为3次，到生命次数减少为0时，就代表生命终了，自然游戏也结束了。

④生命计数：游戏中的主角若遭行经的歹徒殴打或用枪击中时，生命计数上的数字会减少，减少到0时，表示生命已经结束。

⑤计时器：显示出1个关数到结束为止的剩余时间。剩余时间如果为0，表示游戏结束。

⑥可利用的枪枝：这部分会显现出在各个关数中将出现的枪枝型号。如果型号消失了，即表示其代表的机关枪或手枪已不能再使用。

狄克崔西在三十年代的芝加哥舞台上

⊙舞台 1

"号外！号外！你不可不读！"的官兵捉强盗的故事。你就是警察负有义务和责任。采取行动前的准备已经完成。突然，流弹飞过，警察局外头，歹徒正拿着机枪四处扫射，街道上一片乱哄哄，紧张的人们到处逃散、射避。电话亭、消防栓等公共设施在弹火的肆虐下破坏殆尽。最后，歹徒在弹药用尽后，急忙逃向调车场的方向去。



→看上去像是在火车站交火。

坏蛋现身了！你决定要打败这个坏蛋。然而，要打败这个如蛇般狡诈的男子也非易事，你必须使用更多的弹药才行。

⊙舞台 2

终于，坏蛋招供了，告出了有关尼特罗格林的事情。那辆列车应该是要到达仓库7号地。在这座仓库的里面，藏匿着数痊犯罪的前科者，他们全都曾经接受过射击的训练。当查·布罗逃跑了，你必须追上去。在一阵激烈的追逐后，恶汉只是转移别人注意力的装饰品而已。这边的查·布罗趁机会将点燃的火药投进了卡车的底部。置身枪林弹雨中，你必须同时闪躲找掩护，同时开枪制止歹徒的行凶。

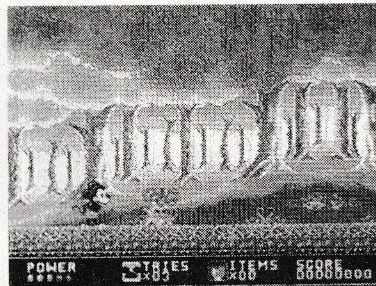
画面说明

①POWER：触碰到敌人以及受到攻击都会减少威力。威力没有时，米老鼠就死了。

②TRIES：米老鼠剩余的台数。当次数变成“0”时，米老鼠就倒下，游戏结束。

③ITEMS：拥有射击秘宝时，这个数字就会显示出来。

④SCORE：只要打倒敌人就可以增加分数。



↑其中的 POWER 和 ITEM 最重要。

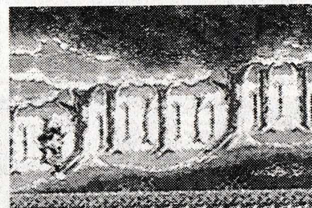
舞台大介绍

⊙舞台 1

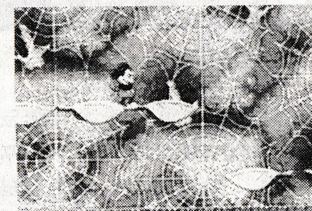
逐渐的向森林中前进……唉呀？注意别掉到洞穴里去了。利用绳索悬荡飞越过去，就安全了。

飘浮在空中的大树叶。从叶子与叶子之间跳跃前进，不要掉下去。常常会有毒蜘蛛降落下来，请务必小心。

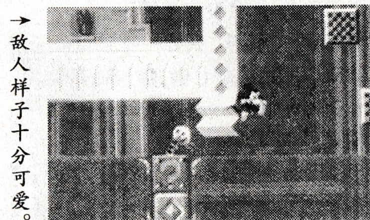
当再度走出森林时，已经是夜晚了。有些恐怖的幽灵轻飘飘的飞过来。在这里也可以利用树枝做跳跃。



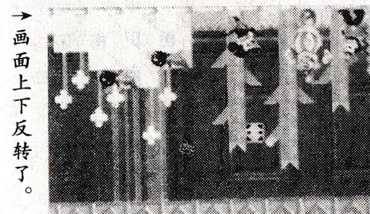
↑要有效利用绳索的技巧。



←毒蜘蛛网很逼真。



→敌人样子十分可爱。



→画面上下反转了。

⊙舞台 2

此处是玩具箱的世界，结构像迷宫一样，即使找到出口但没找到钥匙，还是无法通过。连上面部分都要寻找看看。

闹哄哄的奇异箱与玩具军队。要注意骑着单轮车的小丑。果冻的上面使用连续跳跃前进就可以了。

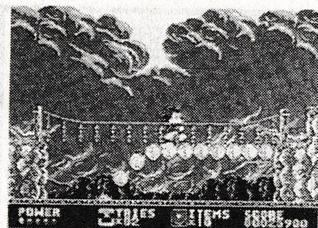
唉呀？才一取得箭形符号的秘宝，画面就变成上下反转。但是，不用怕，再取下一个相同的秘宝就会恢复原状了。

⊙舞台 3

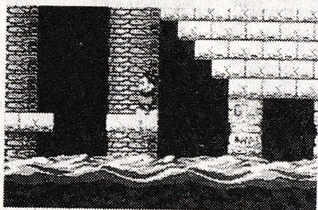
在高山上面，随时注意毁坏的吊桥及悬崖。从悬崖上掉落下来就在水中。但若能游泳，出口一定……。

此处是古老城堡的遗迹。有许多石柱哦。瀑布的里面好像有什么。下定决心前往，则会……。

这个地下道经常会有气势汹涌的水流过来。此时要到高处去避难。



←桥面纷纷掉落。



←水流是最大危险。



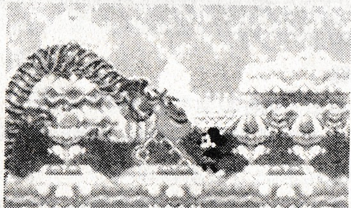
↑米老鼠的姿势很可爱哦！

⊙舞台 4

牛奶瓶之中是……点心国！蛋糕、糖果及威法饼。但是，要注意宾士糖海豚。

好大的瓶子、好大的书。又回到刚才的房间，大茶杯里是红茶游泳池。嗯～游一下泳也不错！

出来啦！从牛奶瓶之中出来后，就会出现点心龙。龙的要害是头部。使用射击与屁股攻击打倒它。



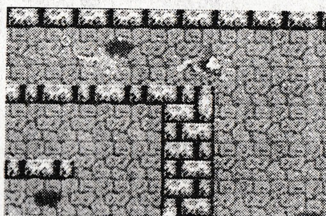
↑这大家伙便是点心龙了！

⊙舞台 5

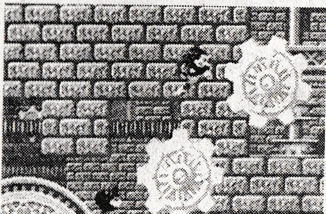
终于来到城堡。大厅是迷宫的格局，既有大石头追赶又有毒水池……。果真能平安穿越吗？

哇！掉进水池里……。但是，不慌不忙的向前游，会出现只有鱼骨的鱼。再向前进就有洞穴，进入里面看看……。

这里好像是钟塔的机械室。一边飞越齿轮一边向前进。能够来到这里，魔女的房间就在附近了。但，在此之前恐怖的敌人……？



←在水里游泳。



←快到魔女房间了？



米老鼠大冒险

■原作公司:SEGA
■发行公司:SEGA

~故事简介~

在美丽和平的贝拉城里,米老鼠和他的女朋友米妮,每天过着快乐幸福的生活。米妮既可爱又漂亮,真是人见人爱,可是只有一个人对她视如眼中钉,那就是会使用"虚伪魔法"的魔女。

有一天,米老鼠和米妮相约去郊游,突然间天空变得一片黑暗,魔女随着一道闪光出现了,她把米妮劫持到她自己住的城里。

不久,米老鼠在城的入口遇见一位老人,他说:"魔女使用魔法将自己变成米妮,你必须收集 7 个藏在城里的宝石,才能救出女朋友。"米老鼠听了立即展开冒险之旅。

ACT/8M/90.11.21

操作方法



这游戏是 1 人用,请将控制摇杆接续到本体的控制端子 1 上面。

A~C 键的操作在设定画面中可变更。

■在水中移动:按方向键的左右方就能移动。一按 C 键就会浮上来。(在水中若不按任何键就会沉下去,请特别注意。)

■射击:拥有射击秘宝时按 A 或 B 键就会扔出秘宝打倒敌人。

■跳跃:按 C 键则能跳跃。同时按方向键的左方及 C 键,就会斜向跳跃。

■臀部攻击:按 C 键二次,就能以臀部攻击将位于下方的敌人打倒。(或是按 C 键在跳跃之中再按方向键的下方)打倒敌人时,同时连按 C 键,则会跳得更高。

■"连续臀部攻击":按方向的左或右方同时做臀部攻击,则会变成连续攻击。

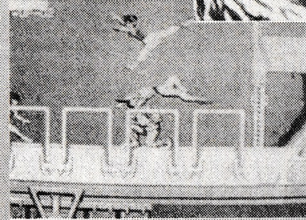
■悬荡:按 C 跳跃,只要一碰到绳索的前端就能悬荡。再按一次 C 键,则放开绳索。

游戏中的秘宝种类

游戏中会出现好几种 ITEM。其中,"五角星"可以回复一个威力,威力全满时,分数增加 1000;"心形"可以增加一千分;"射击秘宝",得到后可以仍向敌人,但只能在当时得到的版面使用;"射击秘宝王",可以增加 10 个射击秘宝,当秘宝已经有 20 个以上时,仅增加 1000 分;"试验秘宝",可使试验次数增加一次。

第 2 关
冰封的西伯利亚

寒冷的西伯利亚是第 2 弹的舞台。最初有狼出现攻击。在资源采掘所则有巨大机器人出现。同时也有自负为世界最强的杀手"索罗",他们的单打独斗和急斜面的冰雪平原,都相当精采。最后舞台有中国女孩等待着飞龙。

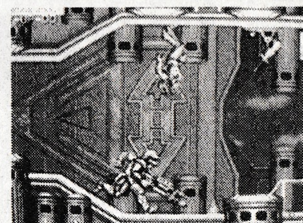


→画面移到西伯利亚的飞龙。看这景致好像很冷的样子,飞龙受得了吗?

←第二关的首领是中国女孩,她的攻击威力和飞龙的塞发可是差不多的哦!

第 3 关
空中巨型战舰

第 3 关的舞台是在巨大空中战舰巴鲁罗古上的死斗。巴鲁罗古当中有许多陷阱,必须小心提防。在本关中就是要破坏将此战舰飘浮到空中的重力制御装置。这地方相当危险,飞龙是否能顺利地破坏装置,这就看飞龙表现!

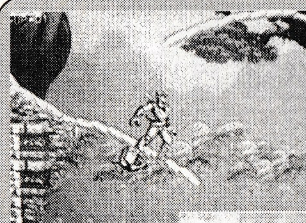


←因为有重力反应,所以敌人在天空中倒着出出就不希奇了。

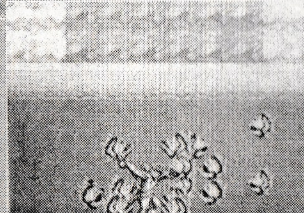
→这是巴鲁罗古的一个陷阱,是出现在空中的机器。再见了飞龙!

第 4 关
热带雨林亚马逊

飞龙的战斗又持续到未开发的大地亚马逊。这里的敌人都是厉害的角色,会发出奇特的声音攻击飞龙。同时在向前进时,会有更多的动物对着飞龙攻击而来,这些角色逐次登场,还真是烦人。来到这里准备和最终首领见面。



←在亚马逊雨林中,到处都飞着小鸟。而飞龙脚下的鱼好像很可怕哦!



→落到河里的话,会有成群的敌人攻击而来。飞龙的肉可口吗?塞发此时还管用吗?

多彩的秘宝协助飞龙打倒敌人！

在本游戏中会出现各种秘宝。任何一种均能帮助飞龙。

到了第 4 关时会全部出场，因此我们在下表为各位介绍一下其用途，也有不拿的话会消失的秘宝。

■**体力回复**

飞龙的"飞"字正是秘宝。它能使失去的体力回复 1 分过来。当体力锐减时一定要取它。出现的秘宝中属非常高的秘宝。

■**体力(MAX UP)**

能增高体力的一个非常重要之秘宝。体力测定可延展至 5 喔！

■**体力全回复**

这个和"飞"同样能使体力回复的秘宝，但由于不同的决定而能将体力回复至最高值。

■**攻击力 UP**

塞发所达到的距离对一般倍数远的敌人，也能将之打倒。但因有次数限制，因此要节制使用，好好地使用！

■**子机装备**

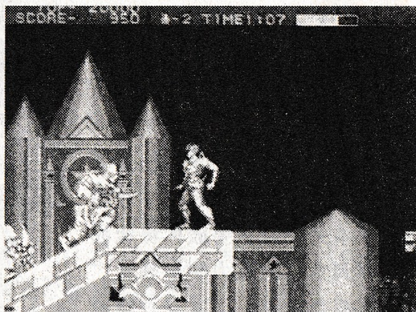
能够自动飞向敌人，并将之打倒的我方子机。拿到 3 个的话，会出现豹型。但受打击损伤时，即会消失。

■**无敌**

取得它，飞龙即分身，在短短 30 秒之内变成无敌，但出现场合和时间都有限制，所以取的话，常常会受伤。

■**1UP**

玩游戏的人都可以暂时眉开眼笑的 1 个 UP。当然也能再追加飞龙 1 人。在游戏中只出现 1 次。



↑画面上方有最高得分以及当前得分。玩家的剩余人数、时间、体力也都有表示。

飞龙在四个不同的场景中奋勇作战

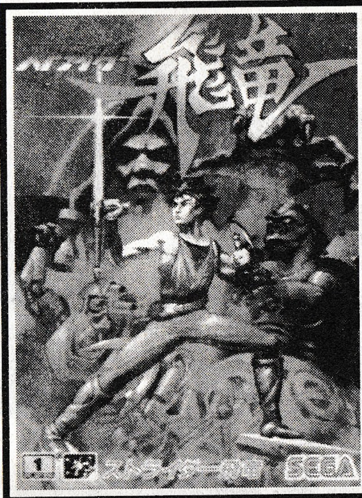


←在漫长战斗中，胜负结果有死有生，你喜欢那一种，飞龙？

→潜入敌国的飞龙着地的同时便被发现了。

第 1 关
风格独特的帝都

带着打倒"5 年内征服世界"的冥王大主宰的使命，飞龙断然地侵入帝都。乍看之下好像很容易侵入，但是落地时却会被发现。这时就只好强行突破了。飞龙手握塞发。向前勇猛突进，把最初的牺牲者切成十字。



出击飞龙

■原作公司:CAPCOM

■发行公司:SEGA

~故事简介~

在东欧，由于卡沙斯政权的横虐无道，致使政府军与反叛军的战斗永无休止。就在世界局势混乱之际，冥王利用东欧诸国，而将西欧诸国并吞，并且在天空建造一座人工都市，叫做"第三月都"。如今，地球已完全受冥王统治，世界已临近末日。

就在此时，有位名叫"飞龙"的年轻人挺身而出，誓死打败可恶的冥王。他是暗耀集团的一份子，也是最年轻的，该集团专门搞情报、战斗，替人类除害。

飞龙所负的重任，便是阻止冥王的野心，他要冲入敌人要塞，向 5 个世界挑战，以维护世界和平。

ACT／8M／90.9.29

操作方法



■开始键:游戏开始时始用。

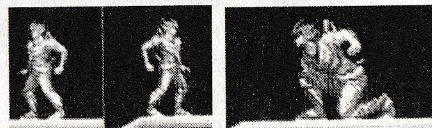
游戏中途按此键则变成暂停(静止画面)、再按一次又可以再开始游戏。

■A 键・C 键:跳跃及滑行时使用。

■B 键:攻击时使用。与其他的按键配合使用，可以做出各种攻击。

■方向键:蹲下及上下左右移动时按此键。与其他按键配合使用，可以做出各种攻击。

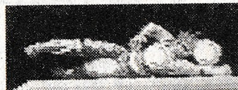
飞龙多姿多彩的动作！



除了行走和蹲下等基本动作，飞龙还有滑行动作，按方向键的下要素（↙/↓/↘）后再按 A 或 C。

飞龙进行攻击时，可挥动称之为赛发的剑光击倒敌人。除了普通跳跃，飞龙进行斜向大跳跃时应先按斜方向之后再按 A 或 C 键。

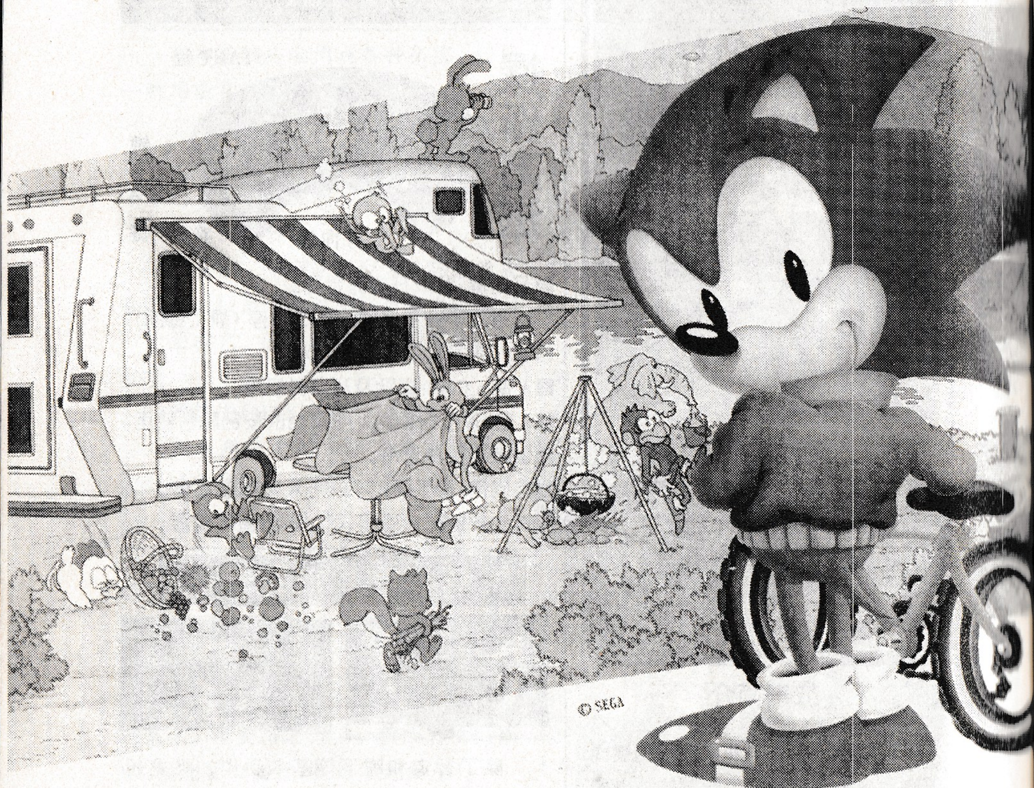




滑行时的飞龙！



↑→飞龙的动作都十分优美的样子！



世嘉五代(Mega Drive)

早期经典游戏回顾



世嘉公司近期战略简述

SEGA

由于近两年来的业绩不是很理想，从1999年起，世嘉着手进行了许多旨在走出困境的工作。

请见右表。包括日本最著名集团在内的上市公司中，世嘉的规模并不很大，但在游戏界中，它却是大型公司。家大业大，世嘉在全球拥有3000多名雇员，在经历了世界范围的经济不景气之后，加之公司内部管理上的问题，世嘉连续二年出现了亏损。

1000名员工下岗，关闭海外主题公园，关闭日本上百家不景气的SEGA WORLD街机中心……这些都要在99年内处理好。虽然看上去世嘉似乎要完蛋了，但实际上，对于一家综合性的企业，除非所有赚钱的路子都被堵死，否则，就有机会。

世嘉在99年制定的战略始终是围绕着DREAMCAST来进行的。

在困境中投下巨额资金对DC进行全球范围的宣传以及全球范围的INTERNET架构，目前看已经收到了确实的成效。北美和欧洲对DC的支持，DC在日本大降价后赢来的契机，给予世嘉总部以很大的信心。

街机市场虽然半死不活，但这是对全体街机商而言。世嘉(华瀚)在北京、天津、上海等城市仍然进行SEGA WORLD的直营，亚洲区的情况还是比较好的。另外，街机对于DC的反衬，在今后DC同PS2、DOLPHIN的竞争中很可能将成为一项优势。

总之，对于任何人来讲，机会总是均等的，就看他能不能抓住。相信世嘉能够找到活路。

	销售额	利润
	(单位:亿日元)	
NEC	39500	1050
TOYOTA	89000	6200
NTT	64000	3500
SONY	21000	640
松下	47000	1400
任天堂	3450	1000
SEGA	3600	330
BANDAI	1050	90
NAMCO	1050	105
SQUARE	203	15
ENIX	226	55
KONAMI	530	70
CAPCOM	429	52
TAITO	695	10

注:此为各公司97年3月期决算



↑NAOMI版VR射手2'2000版。


↑DC降价后收到非常好的效果。

▶11月27日，世嘉发售土星后继机DREAMCAST!！首批软件包括街机大作“VR战士3.TB”

▶12月23日，音速小组为DC制作的SONIC系列最新动作游戏《索尼克大冒险》发卖，一举成为DC上最优秀的作品

▶12月20日，横滨太平洋会馆举行了大规模的“莎木制作发表会”

1999

▶4月，世嘉正式宣布DC用提升装置：IOMEGA公司研制的“ZIP100MB”驱动器。该装置可令DC拥有更多的记忆容量，并方便上网

▶4月，美版DC发售日决定!SEGA将于99年9月9日在美国发售DC，价格为199.99美元。而欧洲DC将于9月23日发售，英、法、德、西各国的售价各不相同，但都比美国要高一些

▶4月，世嘉斥千万英磅巨资对英格兰足球超级联赛一流球队阿森娜进行赞助，原先的赞助商是日本JVC公司。由于此种赞助一般都要持续数年，故对提升厂商人气益处较大

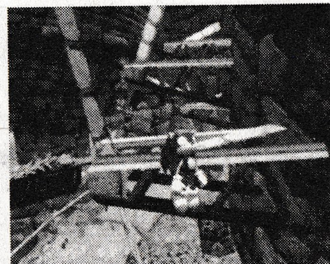
▶5月，DC日本销量正式突破100万台

▶世嘉进行98年度决算时，出现了400亿日元的亏损

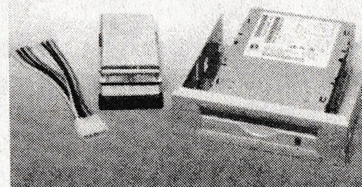
▶6月1日，世嘉决定，DC主机将从6月24日起在日本大幅降价，当初随主机发售的五款软件也在限定期内以1990日元发售。

▶6月，时任世嘉副社长的中山隼雄离开世嘉公司

▶6月24日起，DC的周间硬件销量终于登上《FAMI通》的第一名。降价的效果十分显著。


↑“索尼克冒险”是目前DC上销量最高的游戏(1998)。


↑由于场面壮大，制作周期过长，“莎木”又延期到99年10月发售。


↑DC的磁盘驱动器(1999)。



↑世嘉赞助足球(1999)。

1998

▶1月，世嘉企业有限公司及其控股公司 CSK 企业集团决定收购 ASCII 公司 40．7%的股份。ASCII 是日本著名的电玩周刊《FAMI 通信》的出版者，该杂志的影响颇大，每周发行 70 万册。但并不会因为被世嘉收购而改变“以最流行机种为主”的办刊方针

▶1月23日，世嘉企业内部发生职务变动。原社长中山隼雄任公司副社长，社长由原副社长入交昭一郎担任。业界普遍认为此举会给世嘉带来新的活力

▶爱与正义的使者:SS 三四郎诞生！此人专门在 SS 游戏的电视广告中以勇者姿态出现！红极一时

▶2月18～19日，98年度的 AOU 展于幕张举行，这次是世嘉的“拉力 2”受到注目。

▶4月4日，世嘉限量发售透明版土星 30000 台，该主机 CD－ROM 盖子上印有“THIS IS COOL”字样

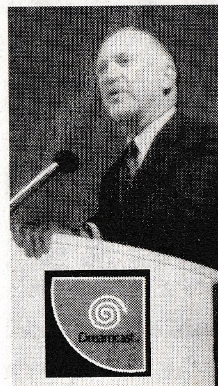
▶4月，BIRNIE STOLAR 荣升美国世嘉总裁兼世嘉北美区经营长官。此人原在美国 SCE 任副总，后来被开除。STOLAR 在与第三方软件商的关系上颇有独到之处



↑《FAMI 通》被世嘉收购(1998)。


↑入交昭一郎先生成为世嘉的新任社长(1998)。


↗SS 三四郎由藤冈宏先生扮演(1998)。



↙DC 在美国得到了较好的发展，这与 SOA 总裁 STOLAR 不无关系(1998)。



↑“世嘉拉力 2”是赛车游戏中的精品(1998)。

·世嘉公司大事年表·

▶4月4日，《樱大战》歌剧在日本上演。同日，《樱花战 2》发售

▶5月8日，《VR 战士》系列游戏成为 98 年“史密索尼亚”大奖得主，被美国史密索尼亚博物馆列为藏品之一

▶5月21日，SEGA 举行盛大发表会，公布新主机 DREAMCAST，并预定本年 11 月 20 日上市。WARP 借此机会正式宣布 D2 将在 DC 上推出，成为 DC 上第一个公布的第三方游戏

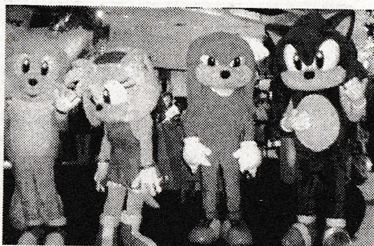
▶5月31日，世嘉申请索尼克的立体商标权。日本自 96 年 8 月修正了商标法之后，“立体商标权”应运而生，从 97 年 1 月起经过一年的审查之后，包括世嘉音速小子、肯德基山德士上校在内的五项商标权获得立体商标权

▶7月14日，世嘉音速小组的中裕司宣布，SONIC 系列最新游戏决定在 DREAMDAST 推出。他说:“自《索尼克与纳寇斯》以来已经过了四年，很抱歉我们沉默了那么长的时间”

▶9月17日，新型街机基板 NAOMI 在 98 年 AM SHOW 上公开，对应该基板的三款游戏也进行了初步公开

▶10月5日，世嘉宣布将在 11 月 27 日发售 DC，这比原计划推迟了一周。DC 的价格则是 29800 日元

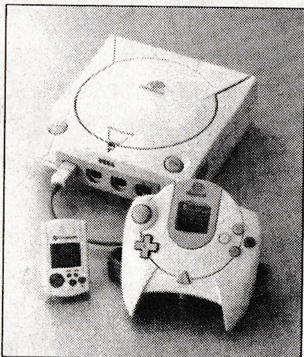
▶11月10日，世嘉企业有限公司的入交昭一郎总裁在东京“The Foreign Correspondents' Club of Japan”会议大厅向外国驻日记者演讲，题目是“世嘉在 21 世纪的挑战与战略”。他特别提到要将“WINNING SPIRITS”注入到 DC 主机中去。因曾在美国为本田技研工作多年，入交流利的英语博得记者们的掌声


↑立体 SONIC 受到法律保护(1998)。

NAOMI™

↑NAOMI 的最大特色是性价比高，且可与 DC 互动(1998)。


↑入交社长正在用英文演讲(1998)。


↙DC 是世嘉第七代家用游戏主机(1998)。

1997

▶1月23日，世嘉与万岱传出合并事件。双方商订97年10月1日成立

▶2月19～20日，97年度的AOU展在幕张召开，其中尤以世嘉的VR射手2受到欢迎

▶3月18日，《樱大战》OVA化，名为"樱华绚烂"

▶3月19日，世嘉与万岱合并的新名字已经起好，"SEGA BANDAI"

▶4月，世嘉在东京游戏展上首次承认正着手进行新一代产品的研制工作，并使之能够适应商业用途和家用"两方面"。

▶5月1日，万岱表示与世嘉合并契约书延期至7月。

▶5月27日，世嘉与万岱突然举行记者招待会，宣布取消合并计划。主要是万岱方面态度不明确，时任世嘉社长的中山隼雄则对"婚变"表示"非常失望"

▶6月，世嘉和RED宣布共同制作SS人气游戏《樱大战》续集，制作总指挥仍由当时的世嘉副社长入交氏担任

▶7月，世嘉决定开发中国大陆次世代家用机市场，SEGA土星的代理商为四通公司

▶8月，世嘉推出VR3的组队战版，该作另一特色是玩家可自由选择四种视点

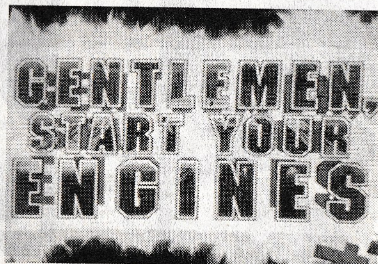
▶9月，世嘉取消同3DFX公司的协议，决定在新一代主机中使用NEC公司提供的图形芯片

▶世嘉决定制作体感赛车游戏的续作《DAYTONA USA2》。1代的全球销量为30000台以上，是个难以动摇的数字

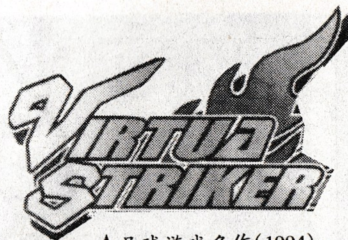

↑大川功、山科诚、中山隼雄(1997)。


↑万岱宣布合并推迟(1997)。


↑世嘉方面对合并取消表示遗憾(1997)。



↑"梦游美国"的经典台词。



↑足球游戏名作(1994)。


↑SS大幅降价，机体变成了白色(1996)。

1995

▶4月，日本千叶县幕张举办了95年的AOU展。世嘉展出了VR射手和SEGA拉力等节目

▶5月7日，SS宣布销量突破100万台

▶6月2日，世嘉为巩固市场宣布调低SS主机价格至34800日元

▶作为全球大型投币式游戏机的领导者，世嘉公司在北京开设了第一家街机厅。"中国一号店"

▶11月28日，SEGA再次下调SS主机价格至29800日元

1996

▶2月20日，继北京后，世嘉在中国国际大都市上海开设了第一家分店

▶3月7日，SEGA推出白色土星机，内部电路集成度更高，定价为20000日元，入交昭一郎社长亲自在发表会上向大家展示。同日，索尼也宣布PS将以24800日元的价格发售"战略套装"，附带双手柄和记忆卡。

▶3月29日，SEGA推出新型掌机KID'S GEAR

▶5月20日，世嘉土星在日本销量超过300万台

▶7月27日，SS专用的MODEM及通信机发售，包括专用磁盘驱动器、键盘和X－BAND通讯卡，预定今后对应此网络的游戏有《拉力加强版》、《梦游戏美国巡回版》

▶世嘉将全套MD版权转让给台湾省的联华电子

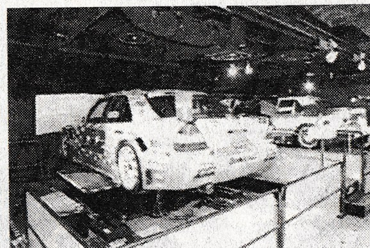
▶9月，街机巨作《VR战士3》上市

▶10月1日，SEGA宣布废除SS成人软件

▶10月4日，世嘉成立大型3D剧场



↑VR3重新引发对战热潮，世嘉获益较大(1986)。


↑主题公园占世嘉总收益的25%。

移植此作，后来的 32X、SS 也曾移植。

▶10 月，世嘉/COMPILE 将《扑哟扑哟》推向街机厅。连锁抵消形成热潮，PUZ 的革命者登场！续作发表在 94 年，可 4 人同玩

1993

▶1 月 6 日，NEC、SEGA 及 PIONEER 携手合作的 LD－ROM 计划正式具体化公开

▶4 月 23 日，SEGA 将 MD 原机型全面停产，改生产 MD 廉价版及 MD－CD

▶9 月，世嘉将标志角色 SONIC 请入街机，也叫《SONIC》，是 ACT，但与 MD“索尼克 1 代”的横卷轴型不同，是个斜 45 度视角的游戏，用方向球操纵角色，只有一个按键。96 年 5 月，世嘉将 SONIC 引入格斗界，用 MODEL2 推出了《SONIC THE FIGHTERS》

▶11 月，纪念碑级作品《VIRTUA FIGHTER》登场，成为 3D FTG 始创。游戏重新奠定了世嘉在街机业的地位。该游戏引发社会现象。游戏特色是摇杆＋一拳一脚一防，组合出许多种真实的技巧。94 年 11 月，续作登场，人气度登峰造极；95 年 6 月，STV 基板的“REMIX”版登场；后又推出“VR 战士 2.1 版”，对细部作了改良；96 年 3 月，“VR 小子”登场，饮料 JAVA TEA 的广告成为话题；96 年 9 月，系列第三作于百万多边形级的 MODEL3 登场，再度追加两名日本角色，并增加一



↑MD 的 LD－ROM(1993)。



↑最早的 SONIC 街机(1993)。



↑MD CD－2 较以前的 CD－ROM 更为小巧(1993)。



←追力非之大的 VR1(1993)。



↑正是世嘉的代表游戏。

・世嘉公司大事年表・

闪避键；后世嘉又推出了三代的组队战

▶12 月 5 日，世嘉宣布其 32 位元主机的开发计划

1994

▶1 月 29 日，世嘉在东京涉谷的大型娱乐场“SEGA PRIME”开业，里面设有电影院、餐厅、卡拉 OK、游戏厅等

▶2 月 22 日，在千叶县的幕张博物馆召开 1994 年度 AOU 展 SEGA《DAYTONA USA》大爆热门

▶2 月 25 日，SEGA 发表 GG 用新型数字选台的 TV TURNER UNIT

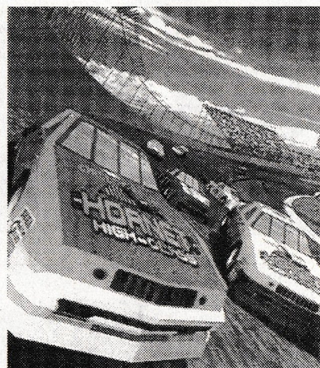
▶4 月 14 日，世嘉在大坂南港的大型主题公园“加鲁波”开放

▶7 月 20 日，横滨新山下，SEGA 大型主题娱乐公园 JOYPOLIS 开张，里面装备了该公司最新的业务用设备，如 VR－1，AS－1 等虚拟现实系统

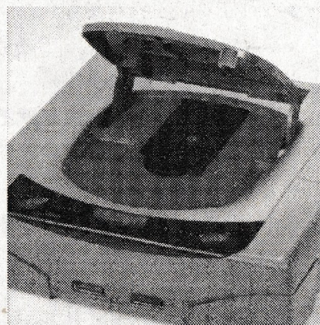
▶8 月 3 日，世嘉与日立家电签订了业务提携协定，使 SATURN 可以通过家电制品的渠道进行贩卖

▶9 月 21 日，一年一度的业务用街机展于千叶幕张召开，SEGA 的《VR 战士 2》

▶11 月 22 日，世嘉土星发卖！！其日元定价为四万四千八百圆。从此次世代战争展开



↑《梦游美国》全球销量高达 3 万台以上，是 2 研作品(1994)。



↑SATURN 是世嘉第六代家用游戏主机(1994)。



↑VR2 是世嘉的摇钱树(1994)。



←大型主题公园是世嘉公司的重点业务之一。图为 JOYPOLICE 内的设备。



↑当时玩一次“AFTER BUNNER”需要花1美元(1987)。

1987

▶当年最大的体感筐体《冲破火网》由SEGA推出,火爆美国

▶家用机MASTER SYSTEM发售

1988

▶10月,SEGA16位机“MEGA DRIVE”发卖

▶11月,世嘉MD推出《兽王记(太空猎犬)》,3D画面的高速移动使人倍感惊险

▶12月,SEGA推出《TETRIS》街机,被评为PUZ的杰作,获得男女老少的一致好评

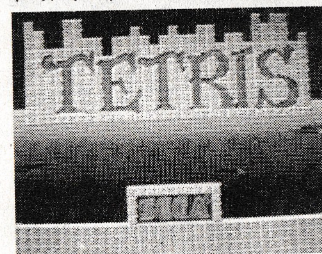


↑世嘉五代给世嘉带来了家用机领域的第一次胜利(1988)。

1989

▶3月,以法拉力红色跑车和一对青年恋人为“主角”的经典赛车游戏《OUT RUN》推出了TURBO版,发动机马力可以借增压器来提高。后MD移植

▶世嘉《超级摩纳哥GP》街机上市,豪华筐体非常巨大。其兄长是不少国人都玩过的、79年推出的《MONACO GP》,较值得记念。



↑SEGA的普通街机游戏(1988)。

1990

▶9月,世嘉发表了MD专用的“MEGA MODEM”发卖计划,通过此装置,MD机主可以进行通信对战

▶10月,世嘉开设了一家游戏图书馆

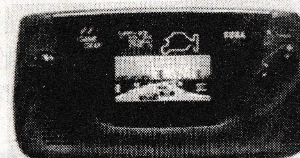
▶10月,世嘉的手掌机GAME GEAR推出,特征是液晶彩色显示屏

▶益智名作《COLUMNS》由SEGA推出,同年推出续作,乐趣无穷,MD于当年即移植

1991

▶6月,7日,世嘉与美国IBM公司合作,推出简易型个人电脑“TERA DRIVE”,能玩MD游戏,售价近15万日元

▶为适应多媒体潮流,世嘉研发的MEGA CD首度亮相,性能精湛,迫使任天堂也抓紧提出与索尼合作推出SFC专用CD-ROM的计划



↑GG是世嘉公司的掌机(1991)。

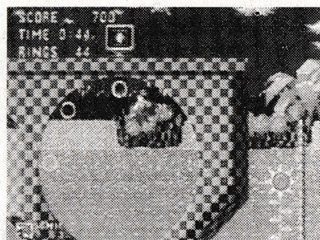
·世嘉公司大事年表·

▶7月26日,SONIC系列第一弹在MD登场。世嘉吉祥物自此正式与玩家见面,并很快风靡,成为与大明星马里奥相抗衡的动作巨星

▶10月,街机企业世嘉公司与世界最伟大的F1赛车手巴西的塞纳达成契约,由塞纳来监修F1赛车游戏

▶12月,世嘉巨形虚拟现实娱乐系统AS-1平台在该公司的主题公园登场

▶12月20日,世嘉推出第一代MD专用CD-ROM“MEGA CD”



↑“索尼克”是中裕司和大岛直人的作品(1991)。

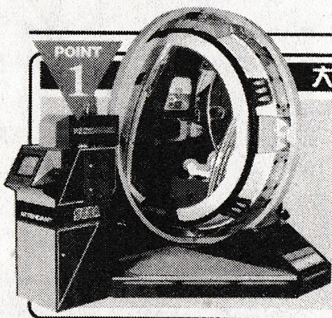


↙塞纳(1991)。

▶《G-LOC》作为《AFTER BUNNER》的一部外传登场,玩家的视点变为舱内。值得一提的是,世嘉为此作推出了至今仍是VEDIO GAME中最巨大的筐体“R-360”,可以前后左右360度完全旋转,玩家游戏时始终有专人在筐体外保护,迫力之大日刊以“究极”二字来形容

▶4月,SEGA与SUCCESS合作推出了《COTTON》,角色魅力大,画面卡通,小魔女可使用魔法和追尾攻击,93、94年曾向PC-E和MD移植

▶世嘉推出大型气垫型体感筐体《RAIL CHASE》。续作95年6月用MODEL2推出。游戏可说是电影《印地安娜琼斯》的翻版,异常刺激



↑R-360筐体(1991)。

1992

▶街机商世嘉企业的第一个完全实时演算的CG游戏《VIRTRA RACING》推出!筐体巨大,采用16:9的大屏幕MONITOR和重型音响,座位下加侧振,每秒18万POLYGON达成,使用MODEL1基板。**游戏有4种视点,成为始创**。这种赛车游戏的视点变化后来也成为该公司的专利技术。可说是激活业界的作品。94年后MD以内置加速芯片的专用卡带



↑VR赛车筐体(1992)。

世嘉公司早期的家用机

SEGA



←SG－1000主机（1983）。

回首前尘，打电子游戏的时间竟然已经超过10年。不知是童心未泯，还是电子游戏这玩意儿真能抓住人们的玩心，小天天总是乐此不疲。

既然这一次是有关世嘉的小册子，通过资料我们一起来看看SEGA早期的家用机。

如果是老玩家，你可能会记得，早在红白机那个年代，SEGA已经有了与之抗衡的主机在市面上销售了。

没错，这个主机还有一个有趣的中文名称：阿罗士。若小天天没记错，这部主机就是大家所说的"世嘉一代"，后来，世嘉又推出新版的"阿罗士"，所以大家主顺理成章的叫它"世嘉二代"，接着"MARK Ⅲ"、"MASTER SYSTEM"，都是在与任天堂竞争家用游戏机市场的前提下上市的，也自然就变成了"世嘉三代"、"世嘉四代"主机了。因此，当比较为人所知的16位元MEGA DRIVE上场时，便有人叫它是"SEGA五代"……难怪有些电玩店的老板曾经这样描述过SEGA的主机："世嘉哦！就是出主机和别家公司出的游戏一样多的公司啦！"

如果算上DREAMCAST，严格地说世嘉共推出过八款主机。它们是：SG－1000，SG－1000 Ⅱ，SG－3000，MARK Ⅲ，MASTER SYSTEM，MEGA DRIVE，SATURN，DREAMCAST(其中，阿罗士一、二代分别是SG－1000 Ⅱ和SG－3000)。分类上，MD之前的都是八位机，SG－1000～SG－3000算上一个逐渐提升等级的序列，而MASTER SYSTEM则是MARK Ⅲ的升级版，后两者的特色是升级版的机器多半可以相容前一版的软件，但在功能和周边的配备可能性上做了增加。从文献中可知，从SG－1000直到MASTER SYSTEM，主机的CPU都是采用"泛用型"中央处理器CISC，和个人电脑里的CPU功能相同，可以全方位地处理任何形式的运算。但相对的，在成本上和某些需要游戏"专业"处理的速度和功能表现上，会比为主机量身定做的RISC型中央处理器来得差些。

早期，世嘉的家用机没有多少外厂支援软件，主要都是世嘉自己做的，其中街机移植就成了很自然的事。

1979

▶世嘉的《MONACO GP》体感赛车游戏发表，这也是该公司初期的代表筐体之一

1980

▶6月，世嘉和雅达利合作推出了重要作品《MISSILE COMMAND》

1983

▶世嘉发售SG－1000系列主机

1984

▶6月，SEGA推出大人气的职业摔跤游戏《APPOOOH～！》

1985

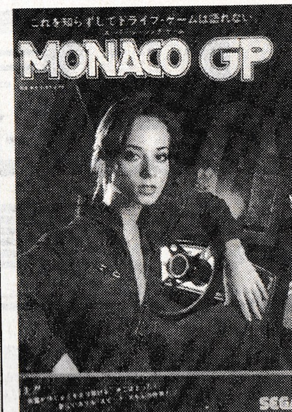
▶7月，SEGA的超大型体感摩托车游戏《HANG ON》推出，机体为红色带轮摩托车外型，特色是有脚踏，制作人为铃木裕。87年推出了续作《超级HANG ON》

▶MARK Ⅲ发售

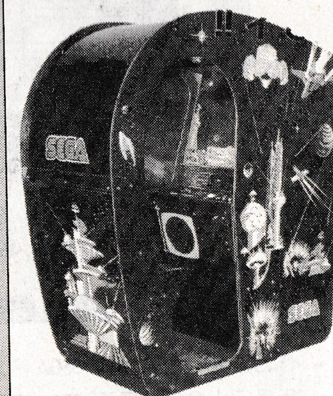
1986

▶SEGA推出了超人气射击游戏《FANTASY BOMB》，画面属于"可爱型"，但可对自机进行武器升级，需要金钱来购买。

▶10月，以超动听的BGM和凄美画面为卖点的RAC《OUT RUN》诞生！ 值得留意的是，在该街机筐体上，首次出现了"档把"。续作之一为89年的TURBO版，特征是汽车的发动机带"加力"功能；93年又推出了《OUT RUNNERS》，通信对战为标准装备



←世嘉的赛车游戏广告（1979）。



↑世嘉《导弹命令》巨型筐体（1980）。



→这是非常出名的摩托车游戏"HANG ON"，铃木裕制作（1986）。



↙『OUT RUN』也是铃木裕先生制作的（1986）。

世嘉公司
大·事·年·表



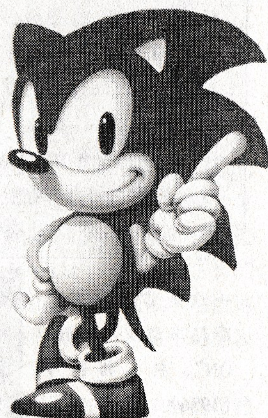
作为业界的老牌公司，SEGA 给人以深刻的印象。

历经二十余年的风雨，SEGA 之路其修远兮。

对街机技术的不断追求，SEGA 终于使自己成为全球 ARC 的王者，至今无人能出其右。也许正是因为这个原因，很早就踏入家用机市场的 SEGA 尽管没有取得过别人那样的辉煌，却也始终毫不气馁。

从 MARSTER SYSTEM 到 GENESIS 再到 SATURN，直到最新的 DREAMCAST，在家用机市场上，SEGA 绝不轻言放弃。只要品牌还在，就要和竞争对手斗下去。无论别人怎么看，怎么说……

SEGA 相信 DREAMCAST 会取得胜利。无论最终结果如何，编者认为，SEGA 今后一定还会推出更新更好的家用游戏机的……



SEGA

■SONIC THE HEDGEHOG

目 录

《电子游戏软件》收藏纪念第二辑

(三)土星经典游戏回顾

目　录

《电子游戏软件》收藏纪念第二辑

(三)土星经典游戏回顾

目　录

《电子游戏软件》收藏纪念第二辑

(二)MD经典游戏回顾

目　录

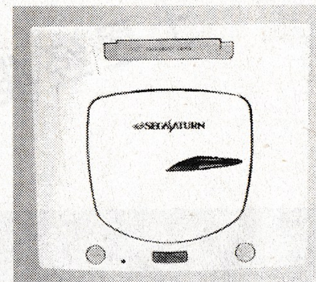
《电子游戏软件》收藏纪念第二辑

(一)世嘉公司大事年表

SEGA

无论你的游戏之路如何走过，
对于这个名字，你不可不知。

编这样一本书，我们感觉，对世嘉公司、对MD、对土星、对广大世嘉游戏爱好者，“电软”总算是做了一个交待……



你了解世嘉吗……

《电子游戏软件》收藏纪念第二辑

中国玩家的老朋友

SEGA

世嘉公司大事年表

MD经典游戏回顾

土星经典游戏回顾

献给所有热爱和支持《电子游戏软件》的朋友们！

1999年7月

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

青蛙河边跳

柴可

电子游戏软件

杂志创刊五周年纪念 收藏纪念版2

世嘉MD经典游戏16部

世嘉土星经典游戏25部

世嘉大事年表



世嘉经典游戏回顾

电子游戏软件收藏纪念版2

非卖品

电子游戏软件

杂志创刊五周年纪念 收藏纪念版2

由初始的点唱机到游戏机，
发展到股票上市，制作掀起
热潮的3D体感大型游戏软硬件，
世嘉创造一个又一个奇迹。
从郊外型的娱乐广场，
进军到电子游戏业，世嘉总是
第一个推出新一代游戏机。
世嘉引领风骚的成功秘密。



世嘉大战略